绝对 GAME BOY读本



皮卡丘商品大百科



皮卡丘之梦！！！

现在市场上到处都是黄色的口袋妖怪——『皮卡丘』！不谈游戏，在动画片中，电影中也经常看到它，与之相关的玩具也渐渐多了起来。下面就让我们进入皮卡丘商品大百科世界吧！



口袋妖怪床头灯

非常适合小孩夜间 使用，[illegible]



八音盒

『晚安，我的皮卡丘』柔和的颜色和着八音盒的音乐，催你入睡。

从早到晚，无论何时无论地都与皮卡丘在一起



干电池

描绘有皮卡丘的干电池，4节一板的电池画有口袋妖怪



口袋妖怪铃当

黄色的钥匙链据说加入了黄金买一个看看?



皮卡丘电话预知器



魔灯钥匙链

内有电池，可连续使用12万次。



口袋妖怪

小木偶，手掌大小有多种颜色，非常好玩。



携带手机带

有便携式和使用的个性化手机带。

天线帽

有的人是第一次在此见到皮卡丘



发现超级皮卡丘商品

看到这张照片的人"惊讶"的话真是目光锐利。一次性照相机皮卡丘版名为"ピカチュウ写ルンでちゅう"去年年底的小学comic谢恩会上发行的商品，很难得到的哟！想要吗：不行！

从大到小都是皮卡丘

熟知的玩具玩儿得开心



皮卡丘
用骰子状的皮卡丘战斗，涂上色的话会更有趣。



口袋妖怪
小皮卡丘咚的一声横空出世



怪兽之球
用透明塑料做的口袋妖怪们





布玩具皮卡丘
全长40厘米，根据游戏中设定的数据制做

慢步的口袋妖怪
迈着小碎步的皮卡丘，小胖墩儿





皮卡丘超级球
除皮卡丘之外还有

口袋妖怪皮卡丘
通过发条慢步的塑料玩具



小型口袋房屋
森林型
小型的盆景游戏道具



皮卡丘朋友
胖胖的毛绒绒很可爱，还不快快收集



存钱宝物
皮卡丘存钱罐





手中皮卡丘
放在手中，能够发光发出声音。



皮卡丘组合

皮卡丘的组合玩具包。



皮卡丘钱包

有多种用途也可以把饭盒装进去



午餐饭盒

可爱的黄色饭盒，设计得非常可爱

用皮卡丘喝水刷牙吧！



皮卡丘杯子

从小杯子开始到特大号杯子，用可装任何物品的材料制造，成人也可以用来喝酒，非常有用



皮卡丘牙刷

儿童用牙刷可以充分使用可以在旅行时使用



皮卡丘盘子

用此种盘子装咖喱看起来不是很舒服吗？也有皮卡丘大碗

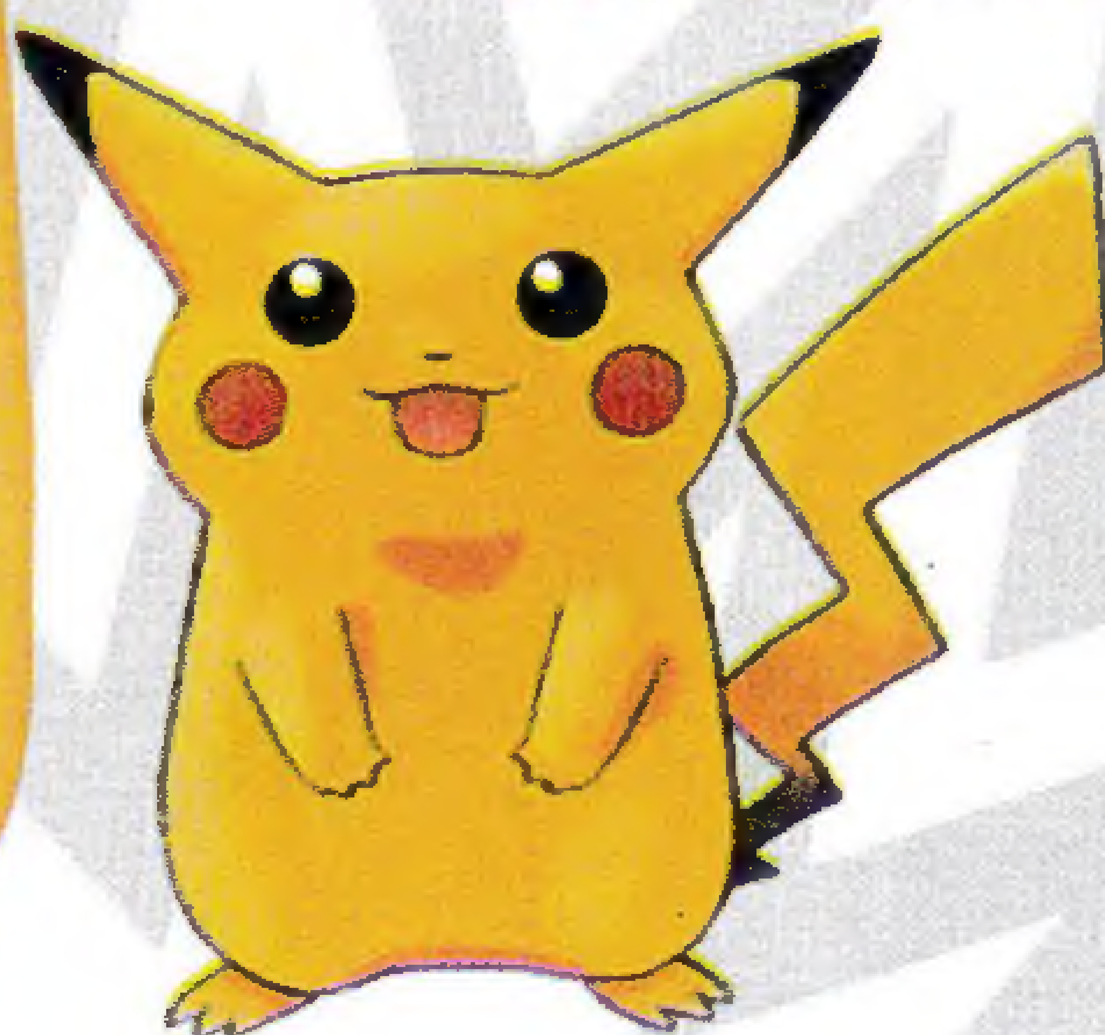
用皮卡丘的餐具吃东西！



●任天堂 ●99年3月27日发售

下面发售的是口袋宠物皮卡丘

POCKET PIKACHU



作为口袋宠物的皮卡丘登场了，可以放在口袋里一起生活，和画面中的皮卡丘一起成长。是一款让你忍不住不时拿出来看一眼的交流型游戏。创意来自于GB游戏。

全部生活用品登场，全被它们包围了！

皮卡丘睡衣

超级实用，送给全身心喜欢皮卡丘的你



换上皮卡丘套装

皮卡丘帽子

非常受欢迎的物品



皮卡丘手帕

用它擦手真上太浪费了，也可以装饰在墙上。

口袋妖怪香波

拿着它可以自豪地去洗澡了。



毛巾架

挂在洗手间和卫生间，厨房里，擦手用皮卡丘？







口袋妖怪徽章

用烙铁贴在身上的徽章，也有其他妖怪的徽章。

从短裤到长袜



长裤袜

连长裤袜上也有皮卡丘



短裤

女孩在屋里也可以穿

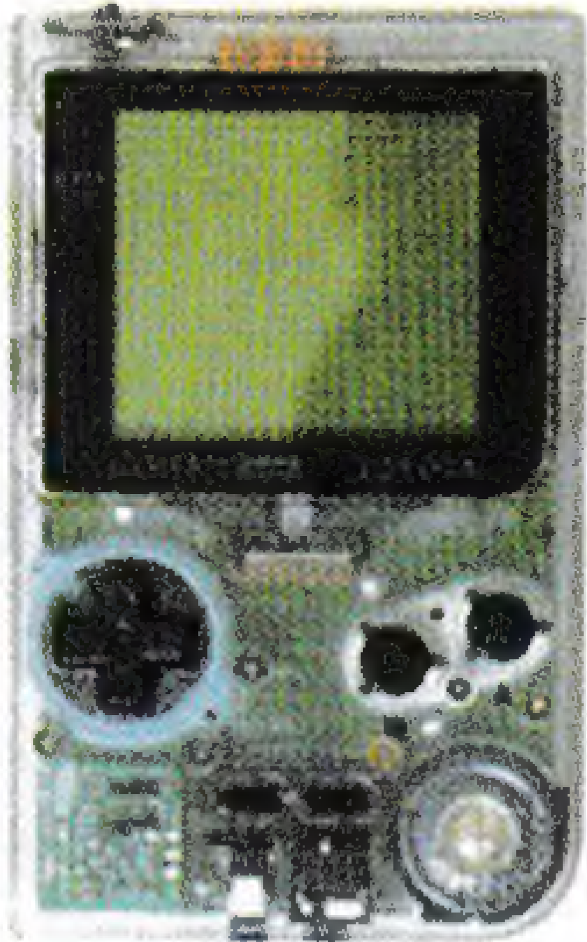
全彩色一举大公开

任天堂有其历史，GB也有多种颜色，因此我们找到了许多种GB主机，一举公开，共收集了24种个性多样化的GB。

到手了吗?

有些小区别，所有附赠的商品

TOYOTA 特别赠品 骷髅机型



TOYOTA 处理事件时用的特别赠品，在购买了TOYOTA的车之后将得到这个赠品

ANA 特别赠品 透明蓝色机型



在ANA的宣传活动中发放的赠品，乘坐了ANA的飞机旅行的人可以得到并可受到多种服务。

不限定销售 烟蓝色机型



烟蓝色机型作为road shop 型的巨大商店，由于有名的『トイザらス』而限定发售透明类型的主机，已经很难搞到的机型。

发售纪念赠品 珍珠白机型



为了纪念『プリクラポケット2』发行，ATLUS 企画的宣传活动中的纪念赠品，主要用于礼物相赠，而发给各媒体，只有向他们投稿才能得到。

与其他商品同捆发售 哈喽凯蒂机型



与MAGINEER 发售的『サンリオうらないパーティー』同时捆绑发售，与凯蒂相符很热卖，现在也属于很难搞到手的机型了。

FAM 通限定邮购发行 骷髅机型



限定发行的透明型的GB，只要有应募券再加980日元的邮票就可以邮购了，现在已经终止发售了。

这是海外机型

GB在全世界已经发售了5000万台，因为用电池驱动不用担心电源插口问题，连在深山里也可以玩游戏，在海外发行什么样的机型呢？是这种透明机壳机型

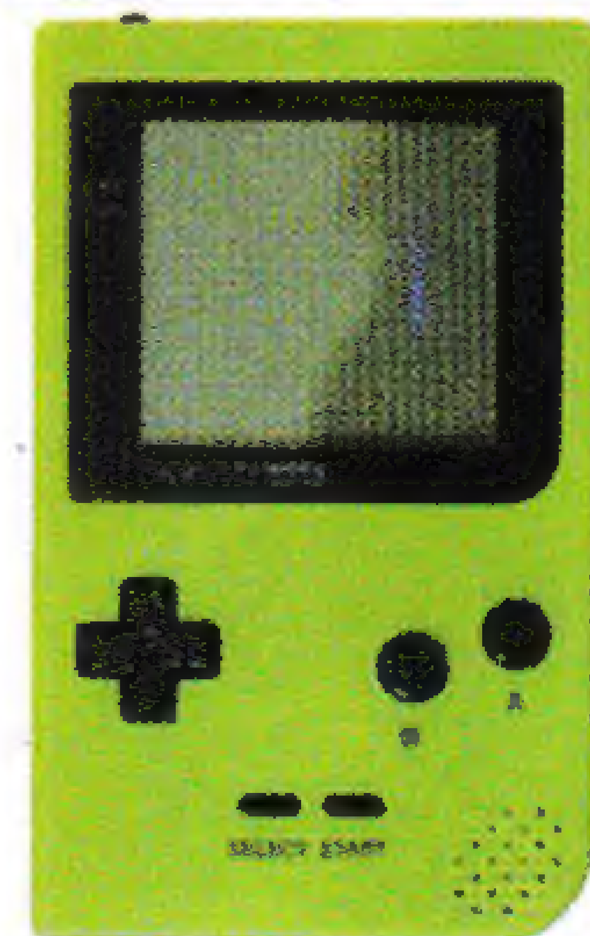


机型与日本的机型一样，在日本也是很难搞到的



在N 6 4 游戏的试玩版宣传会上的赠品

MRC 宣传赠品 夜光彩色机型



Game Boy 主机
各式各样的变形

令人怀念的

第一代G.B

首先从第一代G.B开始吧，诞生于1989年4月21日，用现在的眼光看来确实大了些，有些像便携饭盒似的（不好意思，失礼了）！红色和黑色的机型，很是熟悉，也有白色机型和透明机型。


灰色


红色


黄色


绿色


白色


透明


黑色

呀！小GB

袖珍型GB

下面是第二代（第二台？）GB『袖珍型』系列。型号变小了变得易于携带。玩过第二代之后可能就不想再玩一代了吧。不但个头小，液晶显示也很清淅好看。看到银色和金色的机型不是又惊讶又高兴吗？看到了粉色或透明紫色机型的时候会怎样呢！


红色


灰色


银色


金色


黄色


黑色


绿色


粉色



透明紫色

去寻找“风的盛宴”的答案吧！

在异国修行结束的林克坐船正在返回海拉尔的路上，突然见到海面上有一股正在狂舞的飓风……结果他漂流到了一座奇迹一般的小岛上。岛上的山中有很多很大的蛋，不可思议岛正等着林克去探险呢……

“风的盛宴”中有不可思议的蛋在长眠。

蓝天、碧海、绿树成荫 自然的风光美不胜收！

林克一个人进行不可思议的冒险！对应GBC的RPG名作再次登场，美丽的画面会带给你全新的享受。

充满自然风光的神秘岛屿等待林克去探索！



ゼルダの伝説 夢をみる島DX

RPG 塞尔达传说·梦见岛 DX

任天堂	3500日元	GBC/SGB/对应通信线
98年12月12日发售		

'98最新 GB游戏大行进

引人注目的RPG大收录

口袋妖怪卡片的世界在GB中完全再现！



有名的口袋妖怪卡片游戏也有GB版了！诸如『收集卡片』、『作战锻炼』、『对战』、『交换』之类，让口袋妖怪的乐趣完全再现在玩家面前！

ETC 口袋妖怪卡片GB

任天堂	3500日元
98年12月12日发售	
GBC/SGB/对应袖珍打印机	

GAMEのハマりどころ!

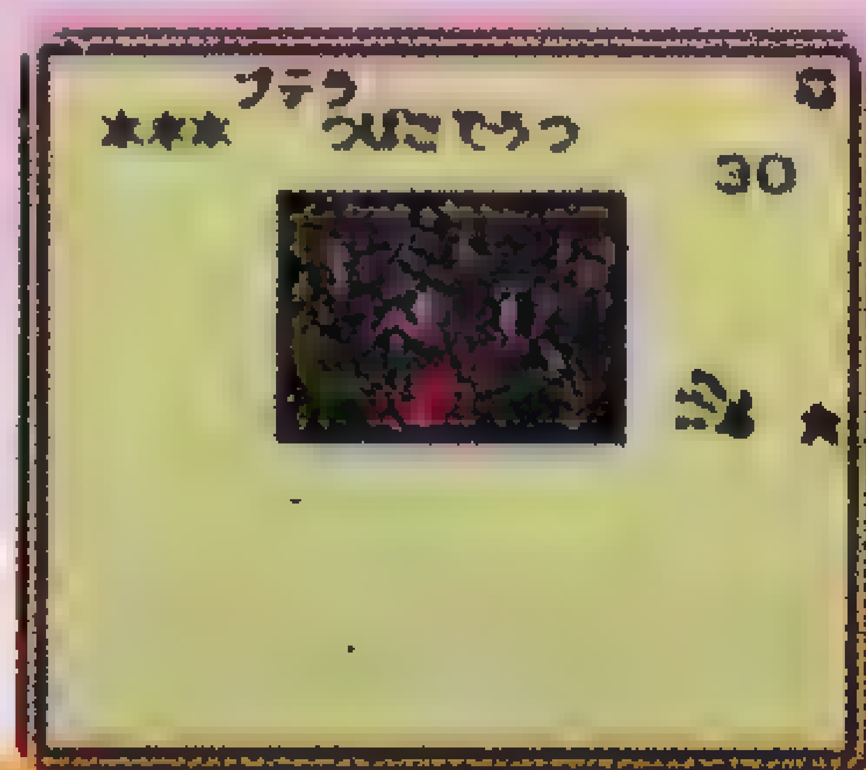
唉，你也要打穿口袋妖怪哟！

登场的口袋妖怪卡片上除了当然不让拥有的妖怪之外，关于特殊能力和技能也有介绍。彻底查清妖怪卡片之后，可以比オーキド博士懂得还多。

人气妖怪之一“プテラ”的卡片

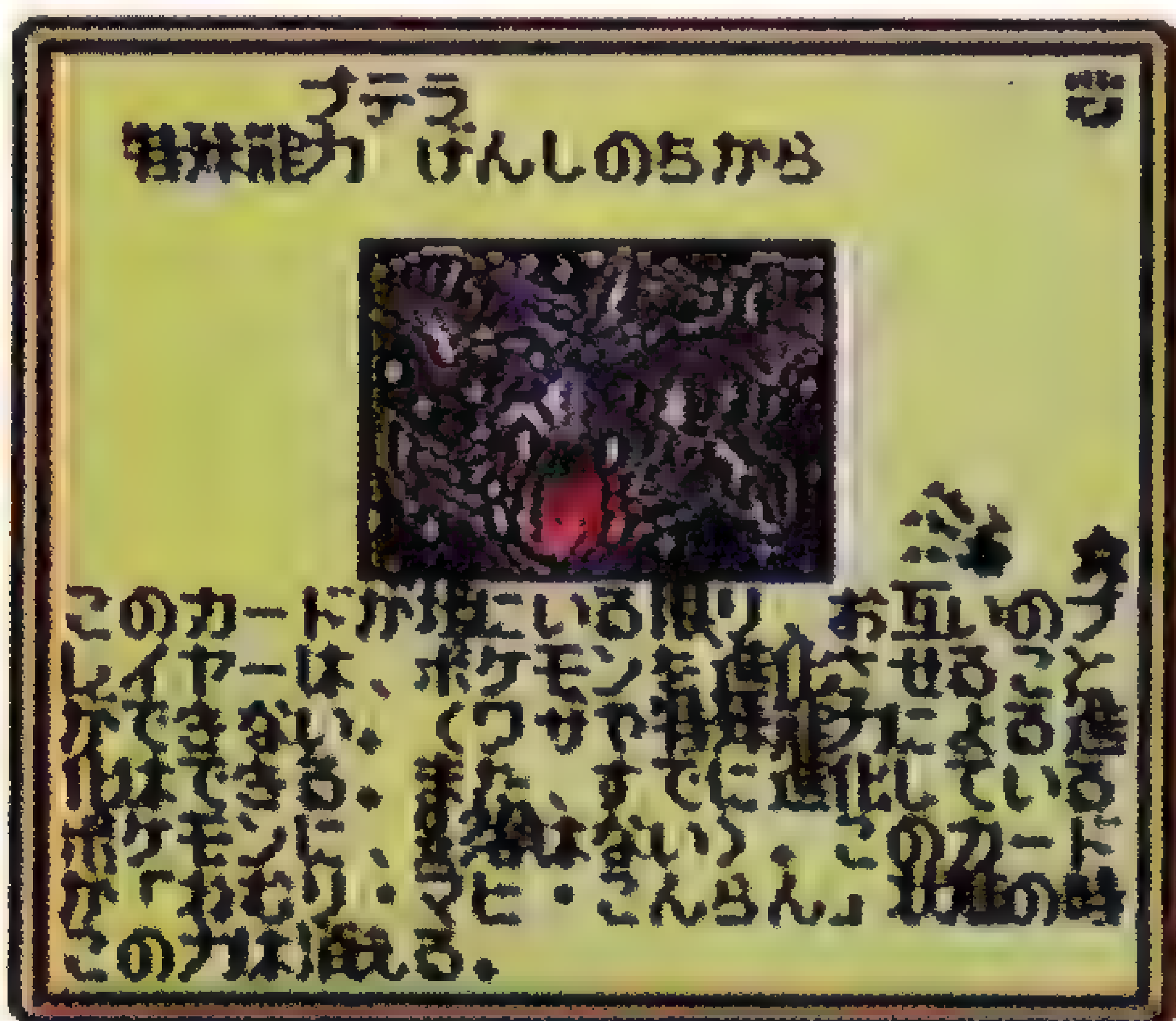
登场卡片全部有200种以上！

游戏中登场的怪兽卡片超过200种以上，关于口袋妖怪的第一弹，“口袋妖怪丛林”、“化石的秘密”各系列的宣传卡一部，以及最新GB专用卡片都收入在内！



卡片上プテラ的技能『羽翼攻击』的介绍说明。

目的是把传说中卡片收集在自己



关于特殊能力“げんしのちから”的说明。



关于プテラ的解释也很详细哟！

ポケモンカードGB

个性丰富的口袋妖怪卡片



对战开始！

在世界中碰到了妖怪使者就要开战。

玩家的目的是收集传说中的口袋妖怪卡片，因此，就要与持有口袋妖怪卡片，且个性非常的对手进行战斗，取胜的话，可以得到GB版扩充包。而且，收集卡片的同时，能力牌也会增强的！



ワンリキー与トサキント的激烈战斗

'99 最新GB游戏大行进

的怪兽手里！

目标——传说中的口袋妖怪卡片

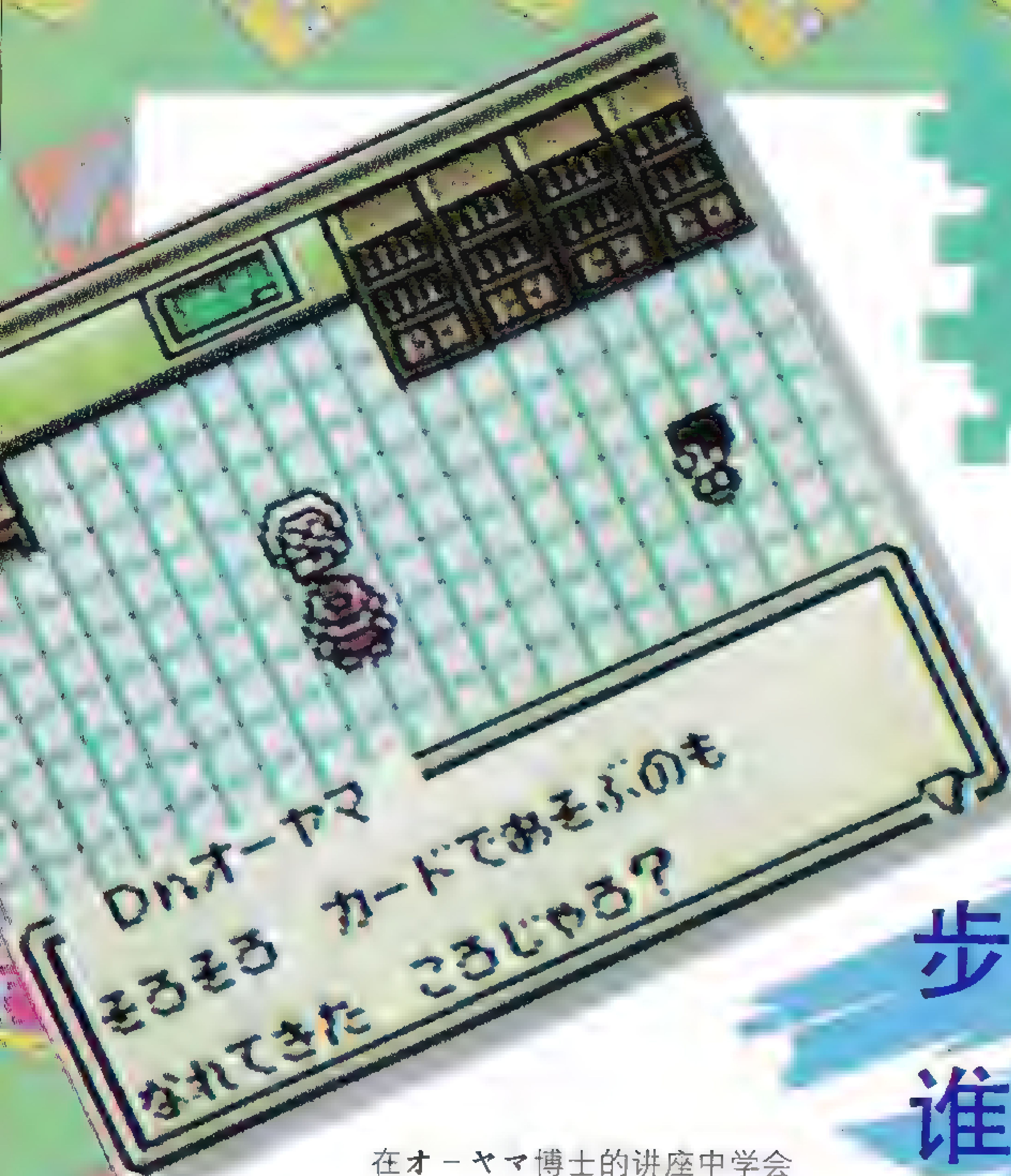
同游戏中的世界里存在的妖怪使者们不停的战斗，加强自己自身的能力牌。目的是收集到全部的传说中的口袋妖怪卡片。这里所指的传说中的口袋妖怪卡片是指这回新登场的『GB专用卡片』。如果不比敌人强大的话就没有资格得到它们。

冒险的舞台是被海水包围的一个不可思议的美丽小岛！



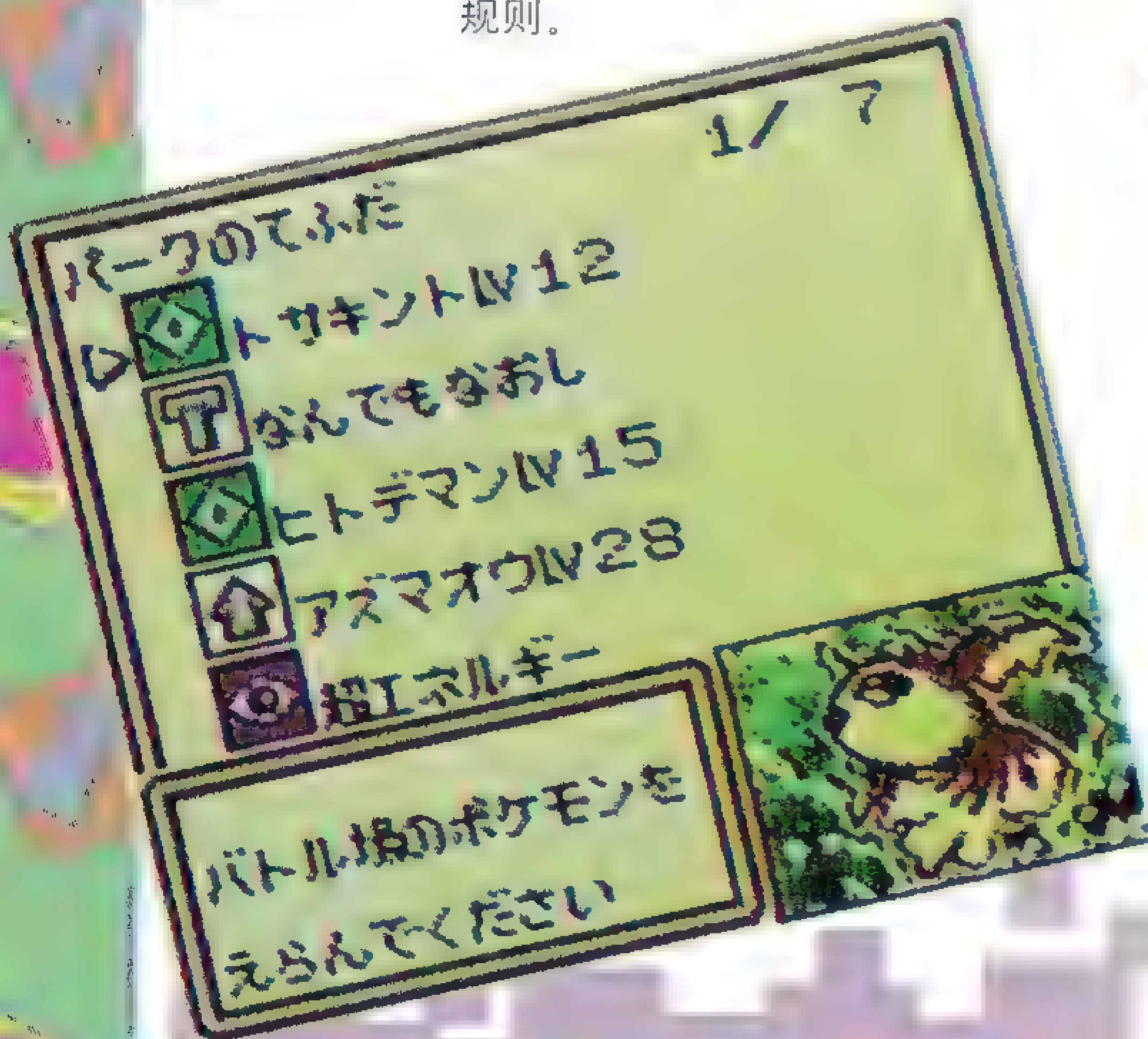
掌握规则，磨炼技术！

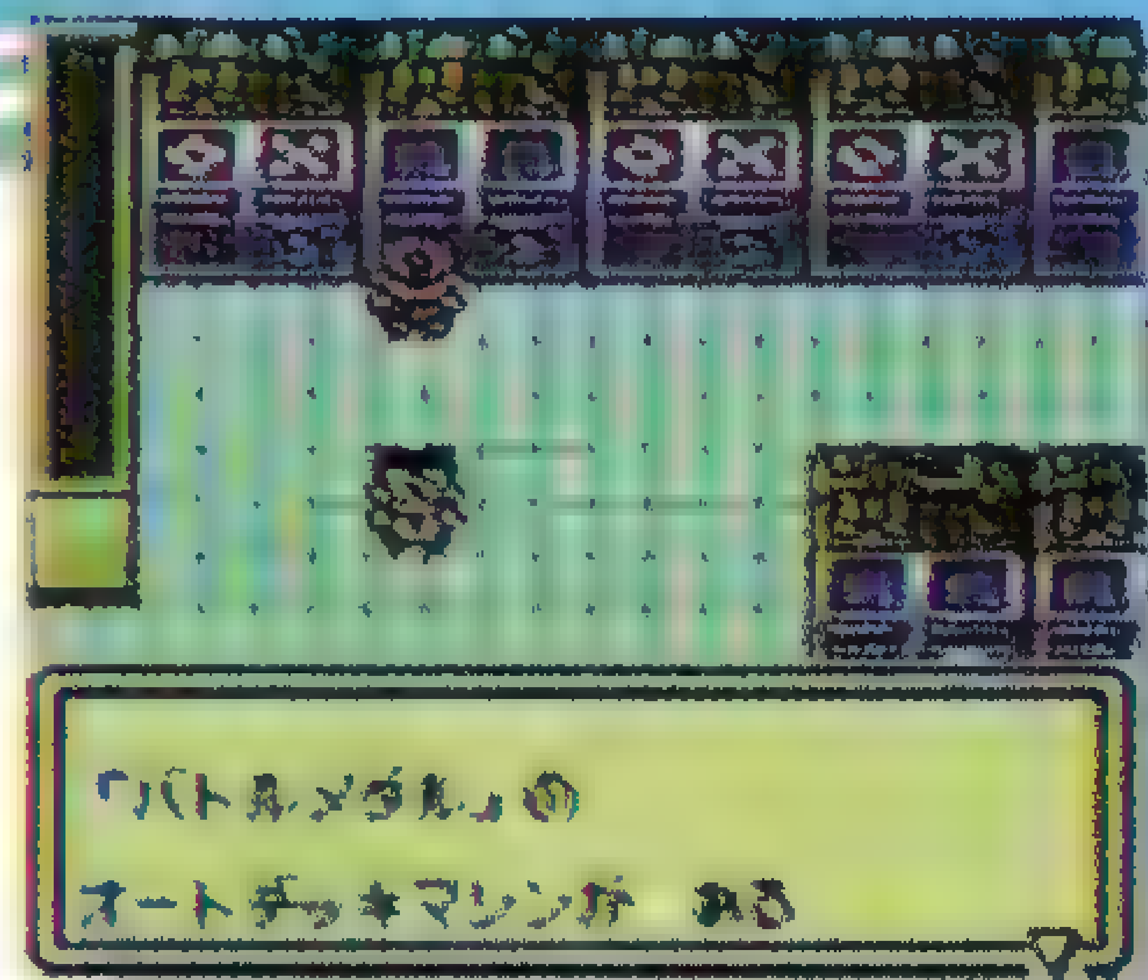
没有玩过非常有人气的『口袋妖怪』的人好像已经不多了吧！操作简单又有亲切的教学对战模式，可以马上上手的唷！



在オーヤマ博士的讲座中学会规则。

步骤清晰的教学
谁都可以马上





整理能力牌的方法是在自动洗牌机处学会的。

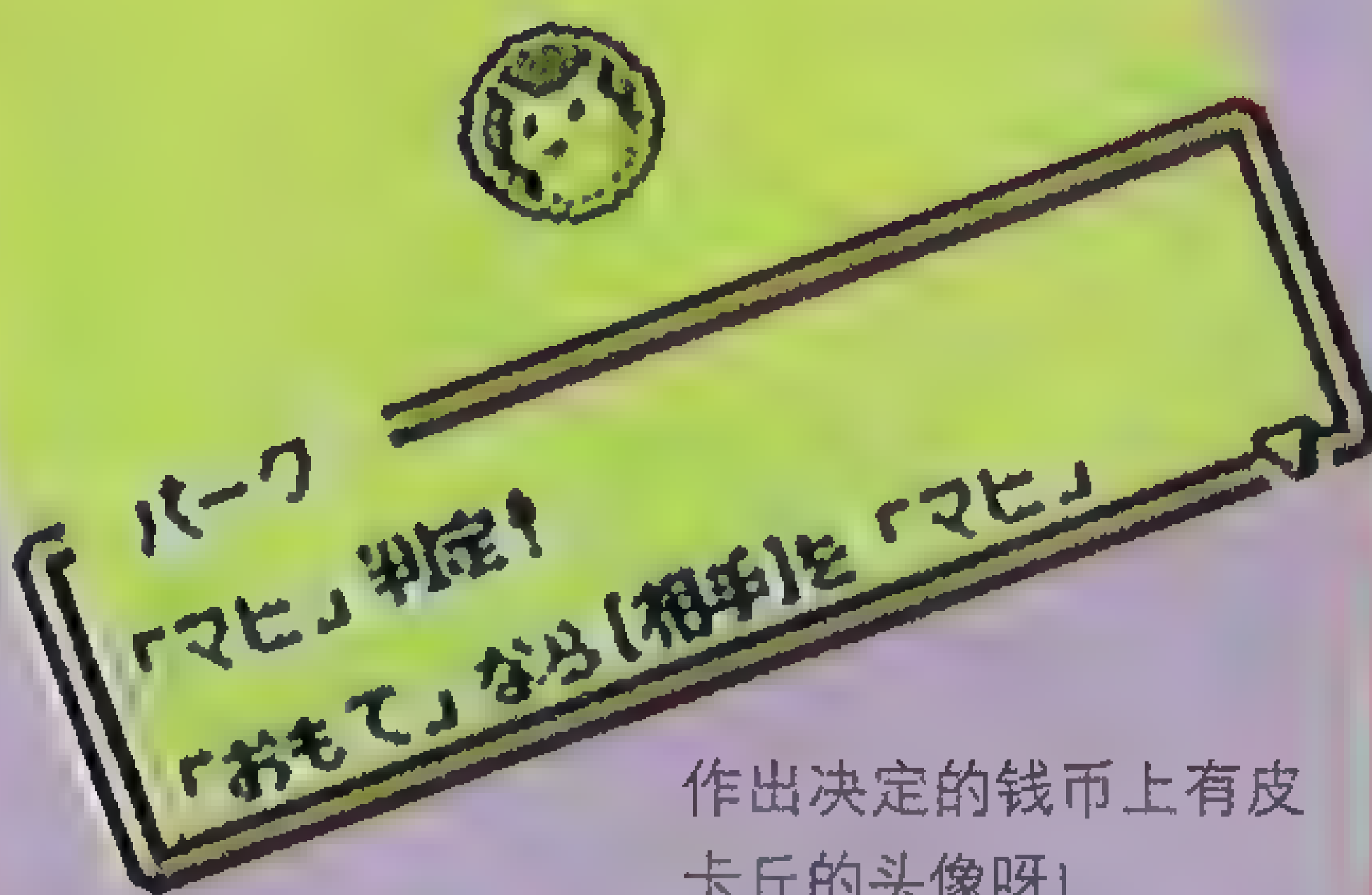
在讲学中教导我们对战方法规则的是オーヤマ博士对于不会整理能力牌的朋友，也可以用自动洗牌机进行整理。

用自动洗牌机可以毫不费力地整理能力牌



很受欢迎的口袋妖怪登场了！战斗更加有趣哟！

用けたぐり给トサキント造成了20点伤害。



作出决定的钱币上有皮卡丘的头像呀！

对战模式，上手！



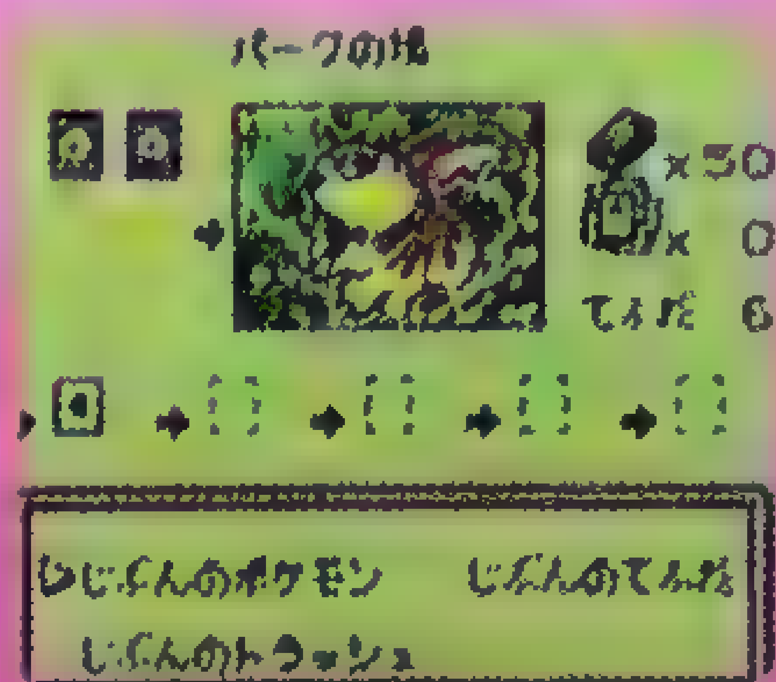


久经锻炼的妖怪与敌人作战并把它们打败。

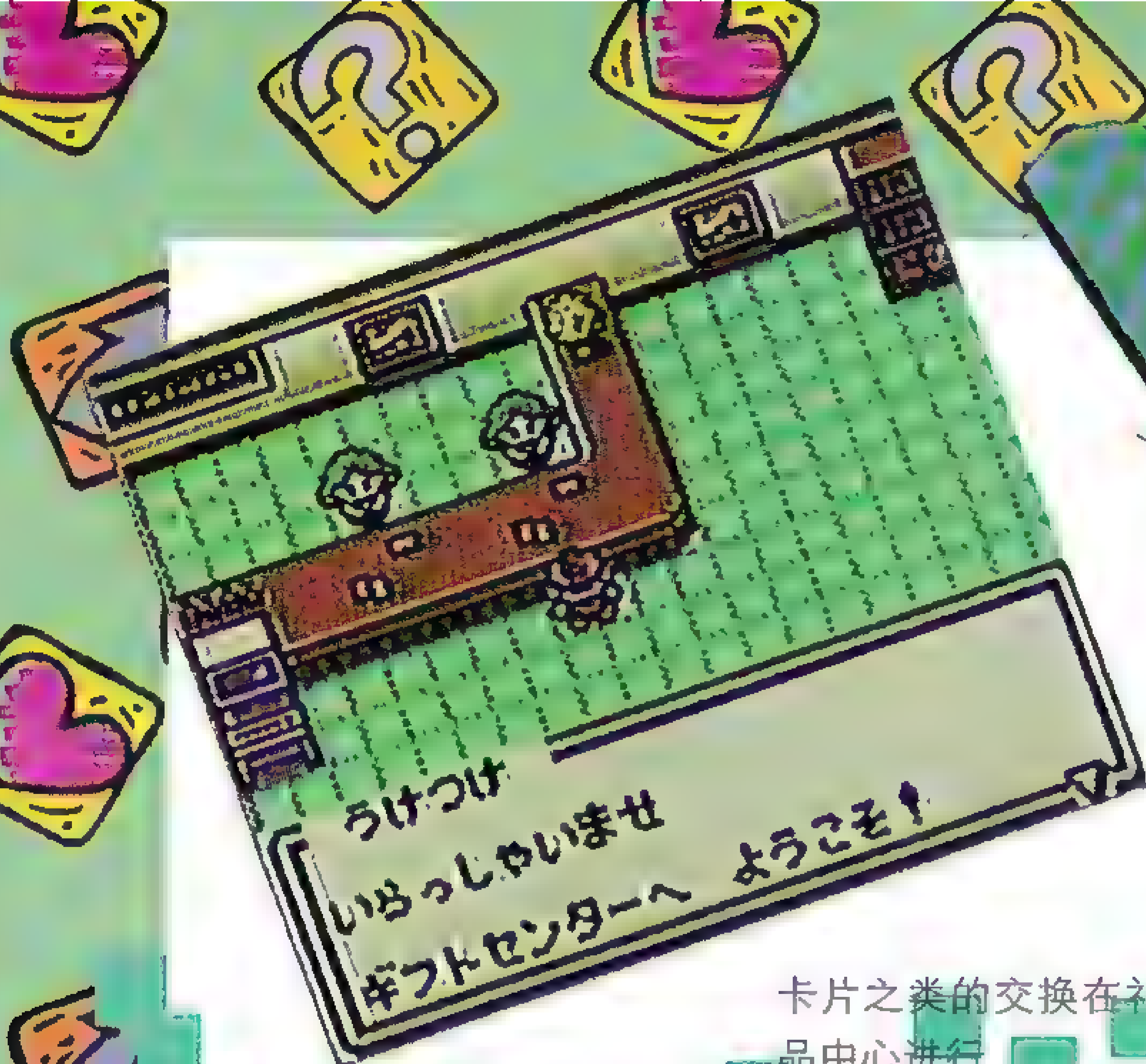
与妖怪使者的战斗，通过很有紧迫感的画面展现。可以清楚看到各种各样的口袋妖怪的发招的精彩之处。而且受欢迎的家伙也登场了。GB版的钱币中画有皮卡丘的头像！

新战略的登场让高手们更高兴！

在对战中就是战败了，卡片也不会减少。所以，可以无数次的挑战。而且由于『GB专用卡片』的登场，更新的战略的出现，使高手们会更高兴！



失败了也不要灰心继续挑战吧！



卡片之类的交换在礼品中心进行

通过红外线通讯系统，可以交换记录！

卡片及能力牌的交换通过GB通信机能进行。由于机内附带了红外线通讯系统，所以可以在没有电缆的情况下，交换卡片和能力牌，这是GBC的特殊功能。

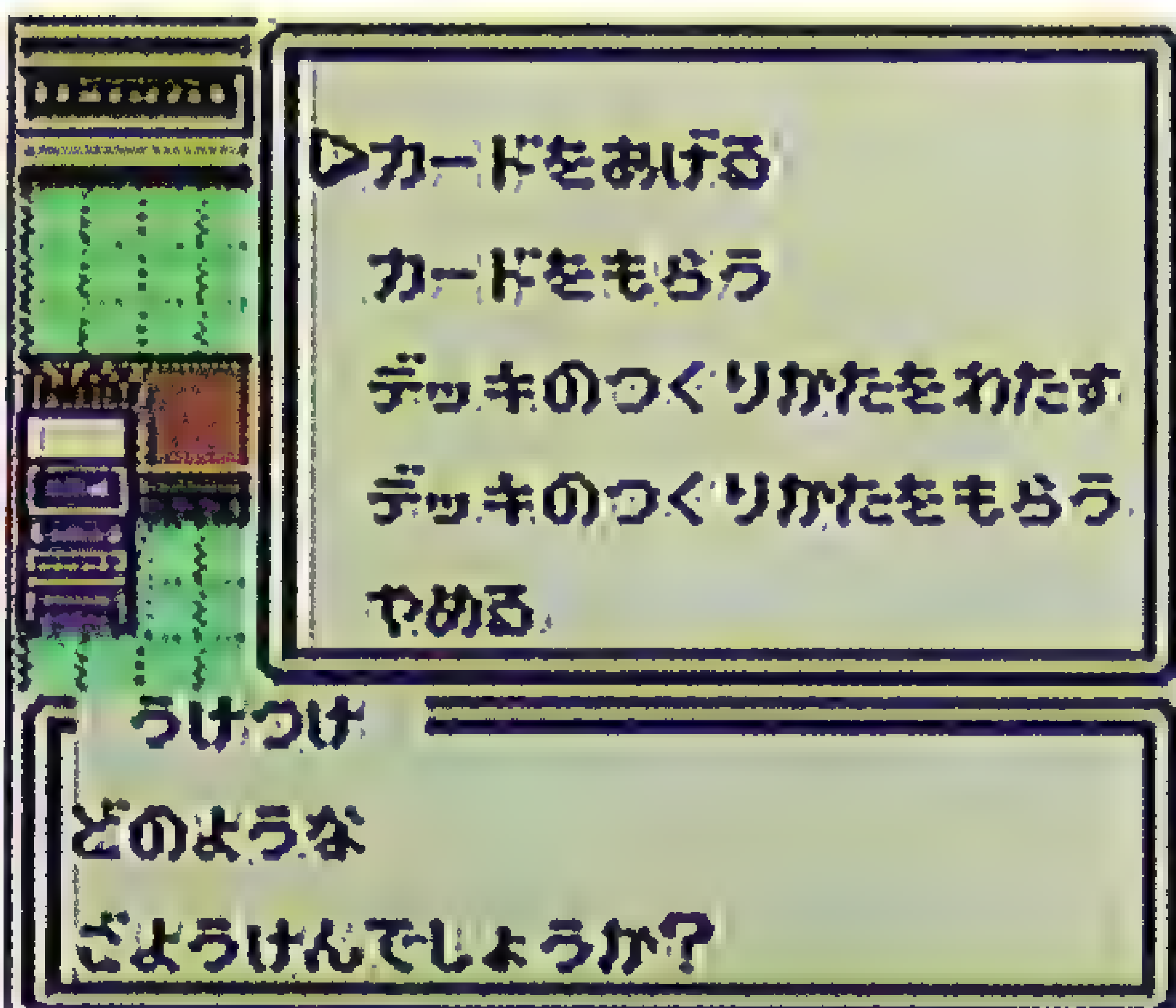


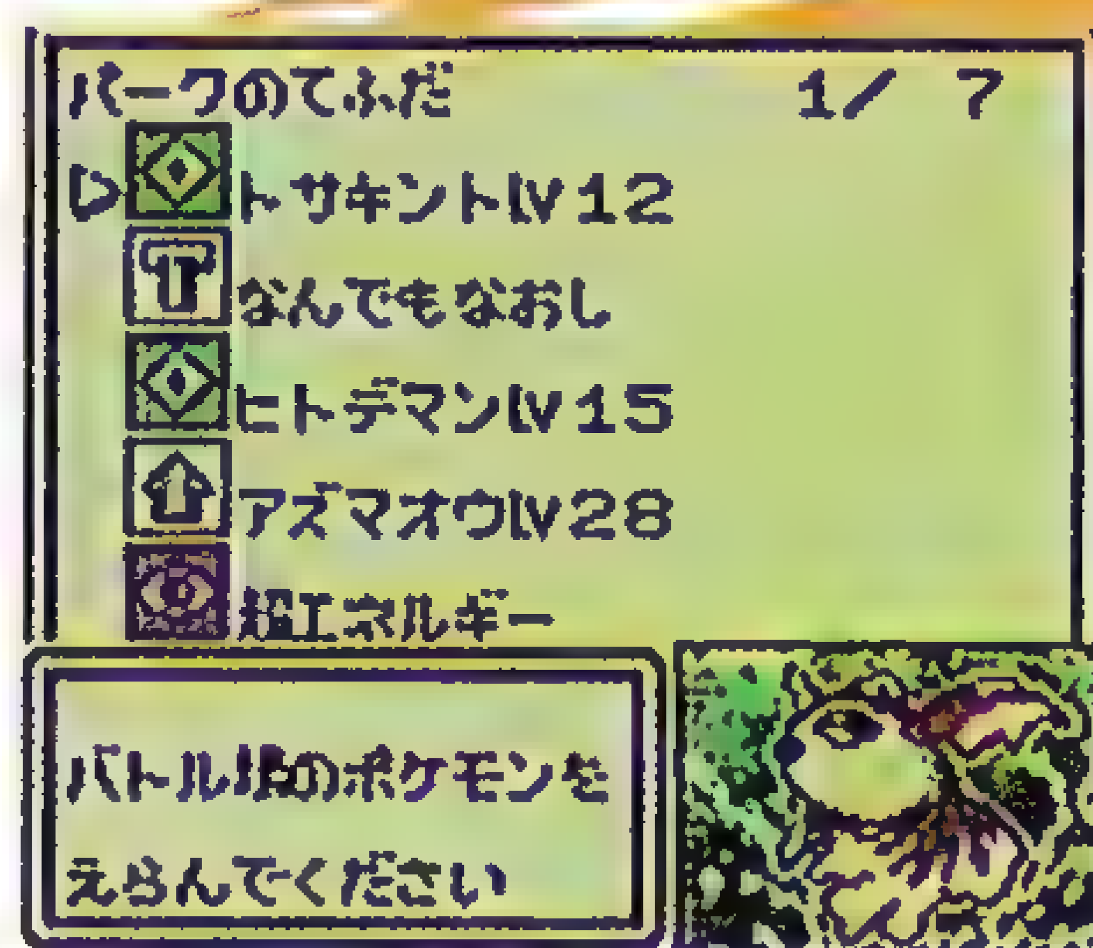
可以向GB伙伴们传送记录的GB通信机能。

不是交换卡片是交给与得到！

当然了，记录的通信也是可以的。不过不是交换，是单方传送和单方接收。而且不仅是记录能力牌的组织方法也可以传送哟！把自己得意的能力牌给朋友不是很自豪吗？

收集卡片，不通过作战而是通过交换得来





向朋友展示自己得意的能力牌组织方法。

卡片的传送，可以先经过好好协商。

ポケモンカードGB

当然，通信电缆也是和袖珍打印机对应的。

游戏中培育的能力牌，也可以和朋友们进行对战！不过要通过通讯线才可以进行。而且，收集的卡片，得意的能力牌及完成的卡片相册什么的，都可以另买一个袖珍打印机并打印出来。

也可以做封条！



如果能买到黄色的皮卡丘袖珍打印机的话，更加有趣。



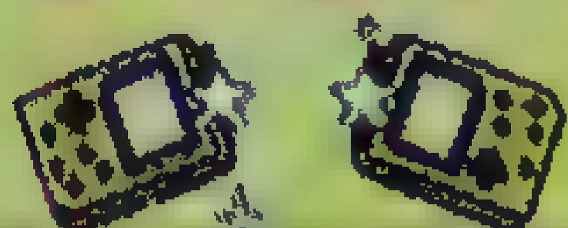
在对战中心里和朋友们对战。

'99 最新GB游戏大行进

哇！对战真有趣！

谁都可以嘭的一下增加卡片。

手持GBC靠近手持这个游戏的朋友，只要按一下按键，新的卡片就会增加进来。同时朋友的卡片也增加了，大家都高兴得不得了！



只要一按键卡片就会增加哟！

使用GB连线的通信系统！



那个著名的伍佑卫门又在GB上登场了！但是这回与以往有些不太一样！游戏的主人公就是玩家自己。在冒险中要培养与伙伴们的友情。





由于伍佑卫门的友情，再次展开冒险！

RPG

加油伍佑卫门
～天狗党的逆袭～

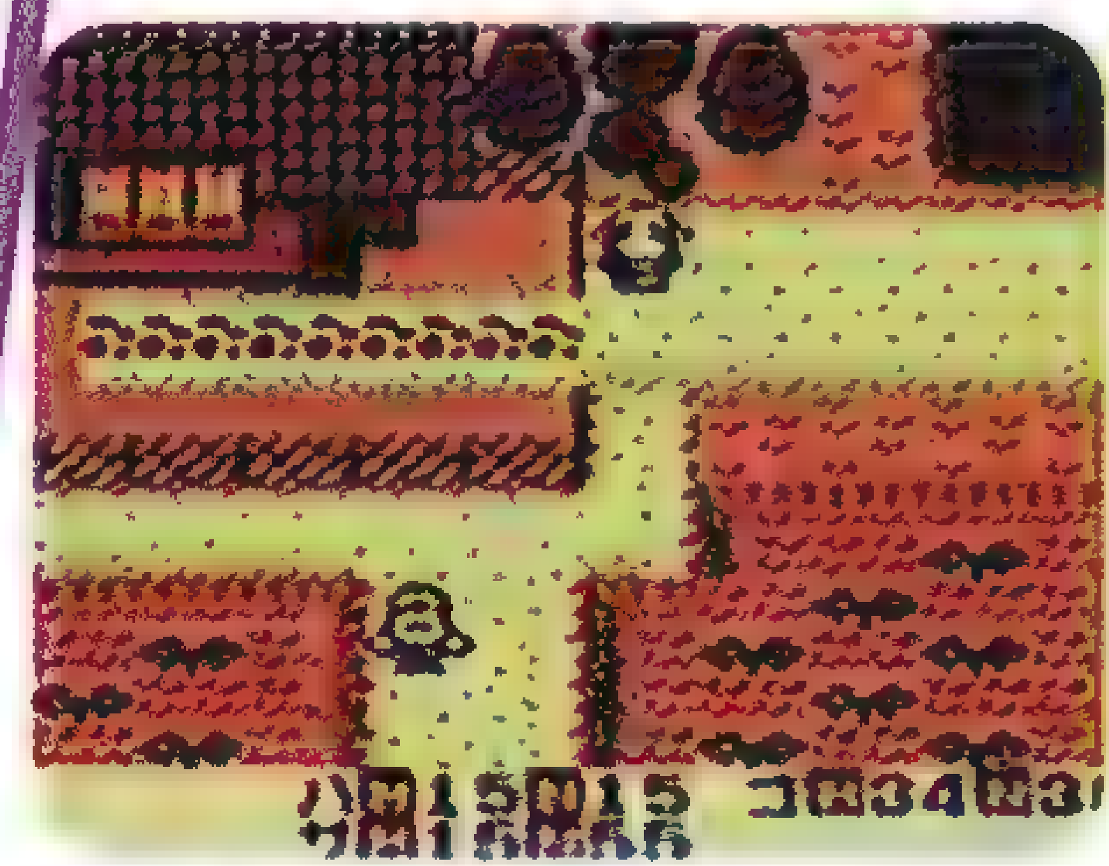
KONAMI	4300 日元	GBC/SGB
98年12月23日发售		

玩家所在的世界是"现代"，而伍佑卫门居住的地方是"大江户"。我们的故事就在这两个世界展开，玩家往返于这两个世界，与敌人作战，处理各种突发事件。

与天狗党开战！

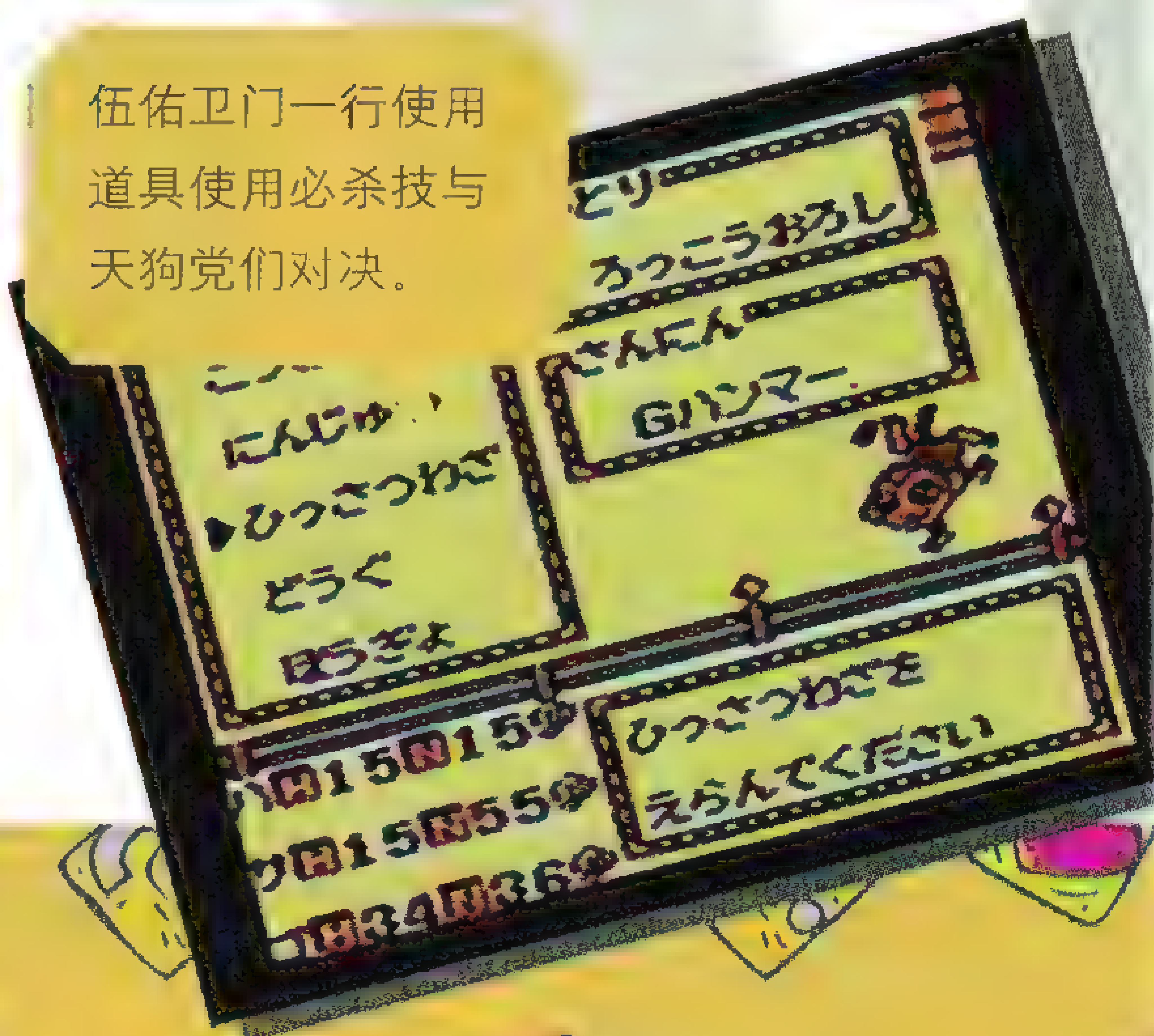


因为是GBC所以画面很鲜艳。



只有单人冒险所以画面很容易观看。

伍佑卫门一行使用道具使用必杀技与天狗党们对决。

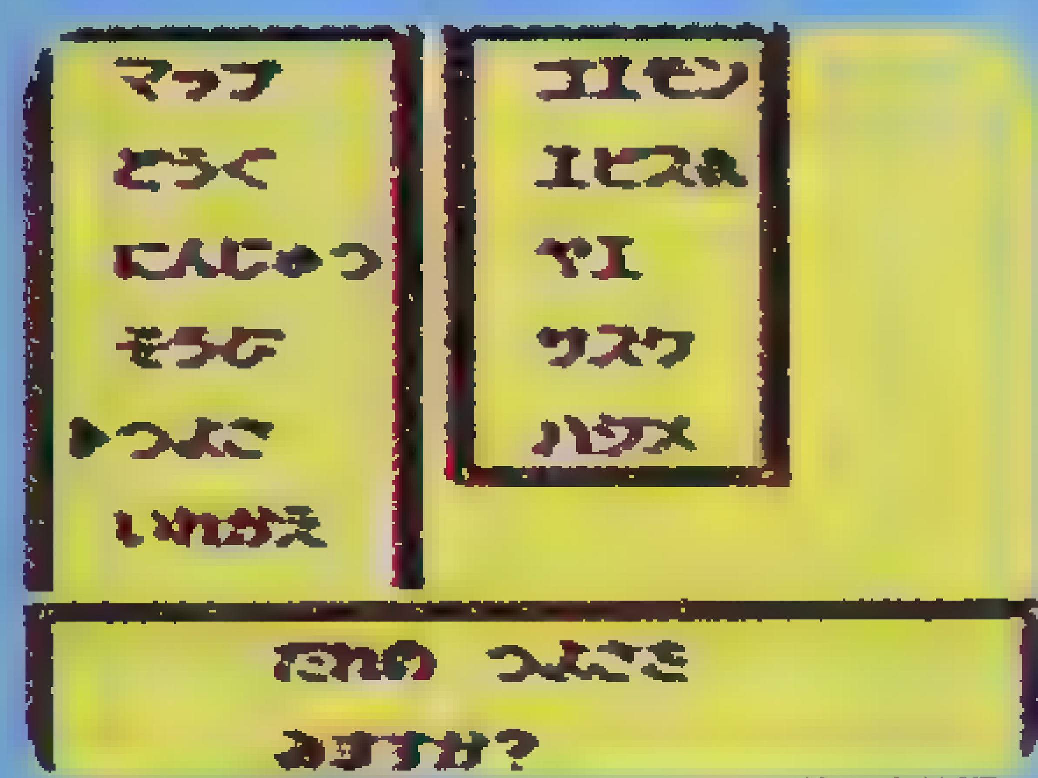




挫败天狗党们的阴谋！

挡在主人公和伍佑卫门、惠比寿丸等人前面的是天狗党徒们。事件发生在『大江户』，这些事件都要通过在主人公居住的『现代社会』中的道具和情报解决。

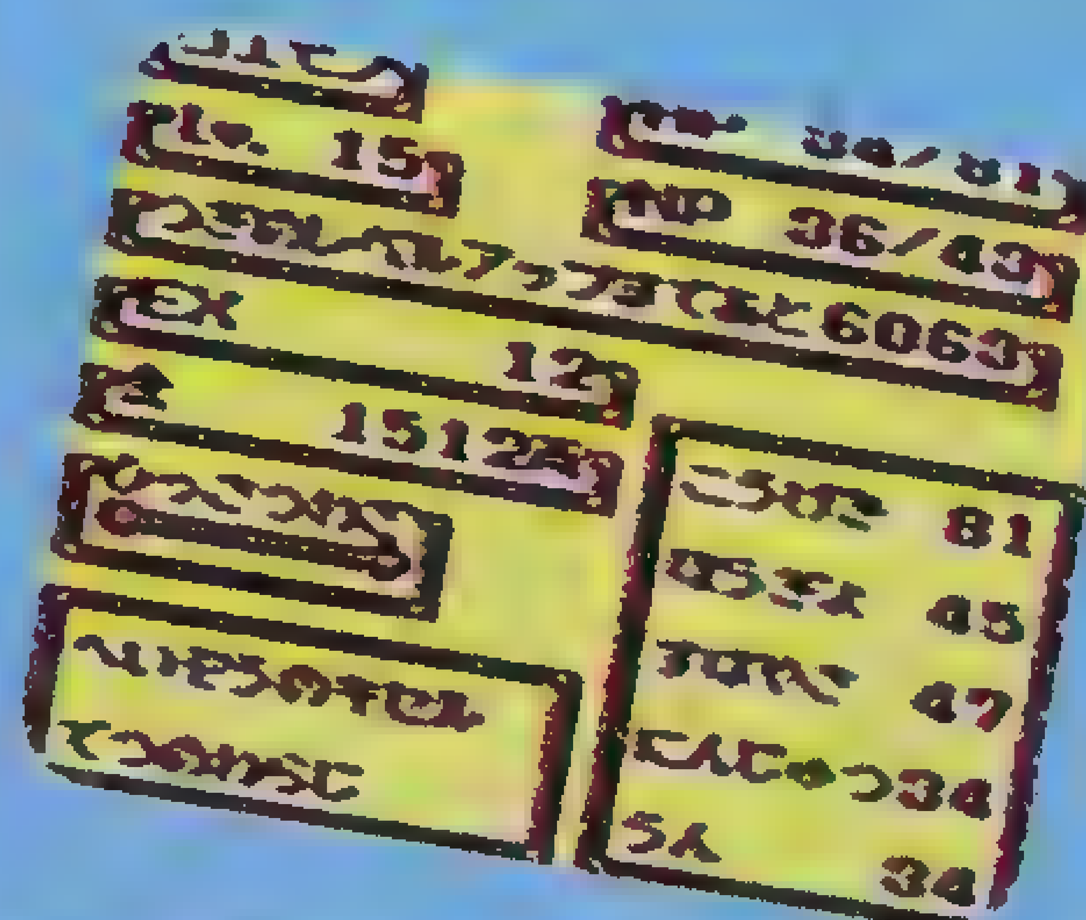
用现代的道具解决大江户发生的事件



确认角色能力的命令画面。

伍佑卫门一行熟悉的面孔又聚在一起了！

玩家操作的主人公是生活在现代的"小初"，从『大江户』来的伍佑卫门、惠比寿丸等，这些人们熟知的角色又聚在一起了。



在冒险中小初和伍佑卫门不断强大起来。

在冒险中建立的坚固友情！

游戏的主题是冒险和友情。玩家与主人公一起，与老相识伍佑卫门一行一起同天狗党徒们作战解决『大江户』事件，在这次冒险中，建立的坚固友情，愉快地被描绘出来。

只要友情在就会越过各种艰险。

这是天狗党徒们暗中活动制造事件的『大江户』全貌。

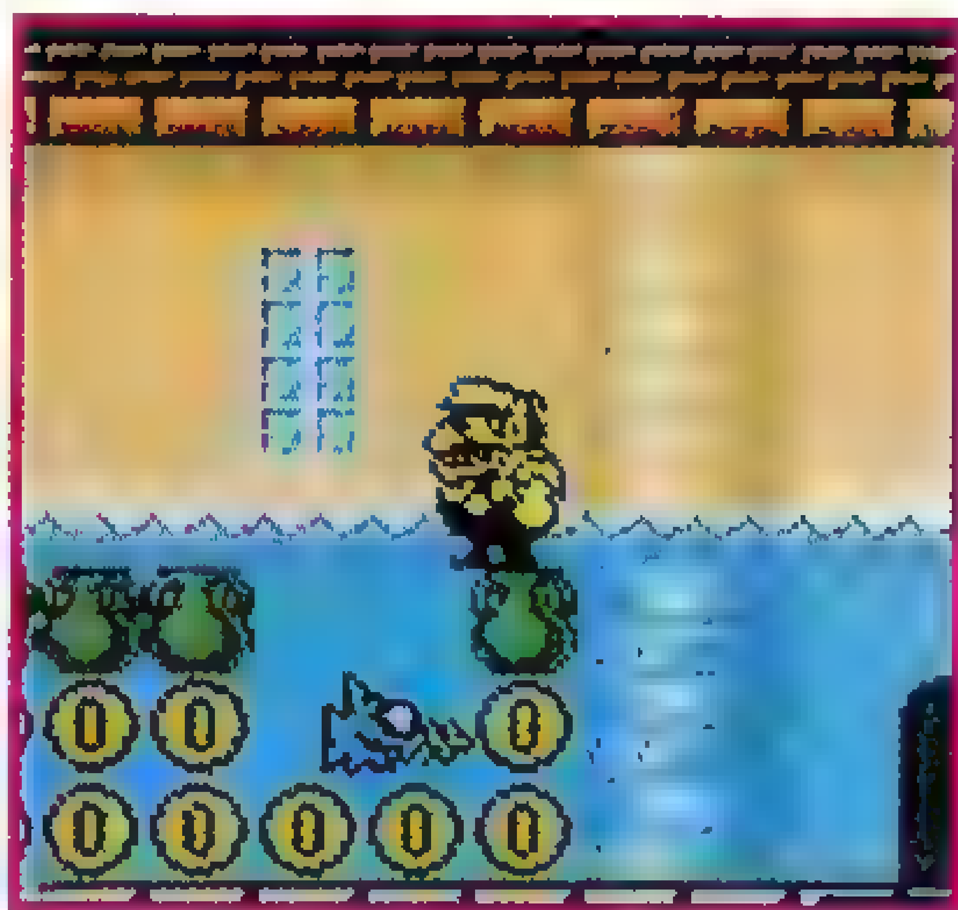
GAME BOY COLOR
（任天堂）

● 98年10月21日发售

最近发售的几种掌机之中，最早发售的一款主机便是这任天堂的GAME BOY COLOR，它可玩过去所有的GAME BOY游戏，所以有丰富的游戏软件支援。在采用了反射型的液晶显示器下，无论在太阳下或在室内都可表现出鲜艳的颜色，同时屏幕色数为32000色中的最大56色，在搭载了红外线通信装置下，资料的交换毫无问题，在彩色的显示下耗电量极少，两颗五号电池可用20小时。

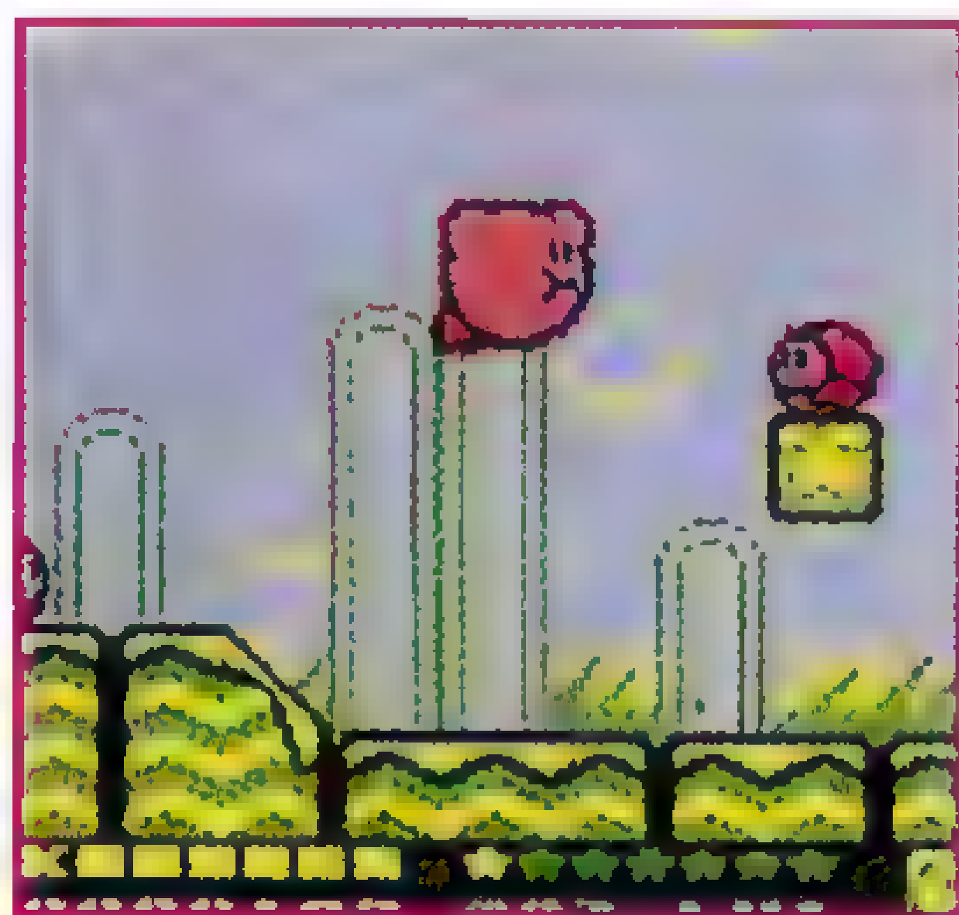
GAME BOY COLOR最厉害的地方！

屏幕色数可以有3万2千色



GAME BOY COLOR最大的特征便是在显示的机能上，它采用了最近个人电脑时常采用的高性能反射型TFT液晶显示器，即使在快速的动作游戏下，画面上不但不会留下残影，同时还可显示出鲜艳的颜色。

同时即使使用为对应彩色的单色软件也可以在四色到十色的模式下以过去的黑白卡带游戏，这样一来即使还没有彩色的卡带，玩家还是可以体验一下彩色游戏的乐趣，这真是不错吧！

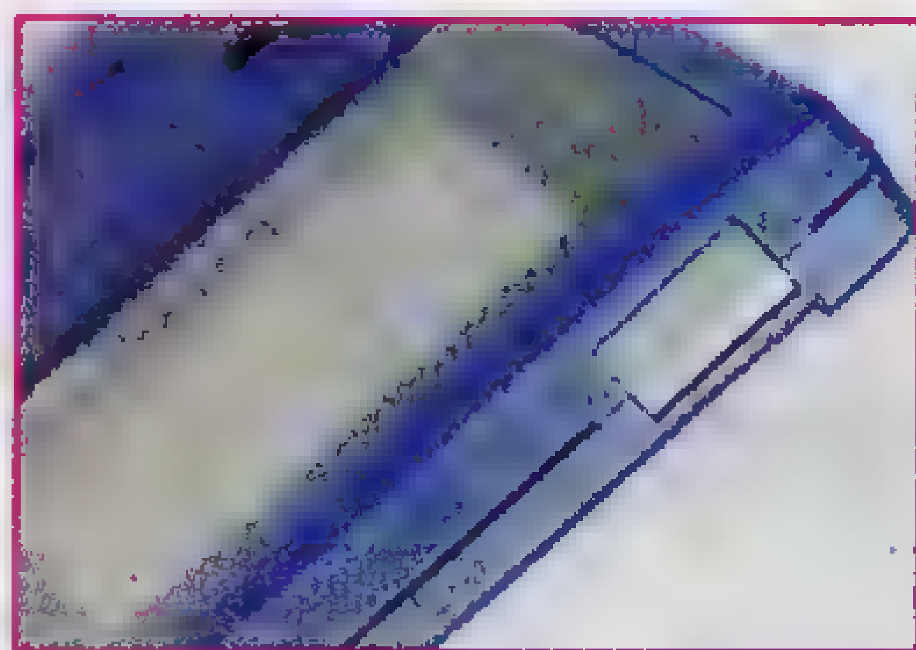


对应彩色的软件可同时显示五十六色，非对应彩色对的软件可显示四到十色。

GAME BOY COLOR的规格

●基本性能
DMG互换8位元CPU
内藏128KVRAM（具备倍速模式）
MEMORY:256KSRAM
液晶屏幕：160×144dot
反射型TFT彩色液晶屏幕
●外型规格
长：13.35CM
宽：7.8CM
高：2.74CM
●本体重量
138克（含电池）
●使用电源
5号电池两个
（可连续使用20个小时）
电池组/AC电源转接器
●其他
红外线通信机能
附肩带用勾环

红外线通信机能



主机上的红外线传输端口，可在对战时进行通信传输，交换资料。

GAME BOY COLOR可利用通信连接线来进行资料的互换，同时也可以利用内藏的红外线装置进行资料的互换。由于目前尚未发表任何对应红外线传输的游戏软件，因此它的真正价值现在还看不出来，但却蕴藏着极大的可能性。



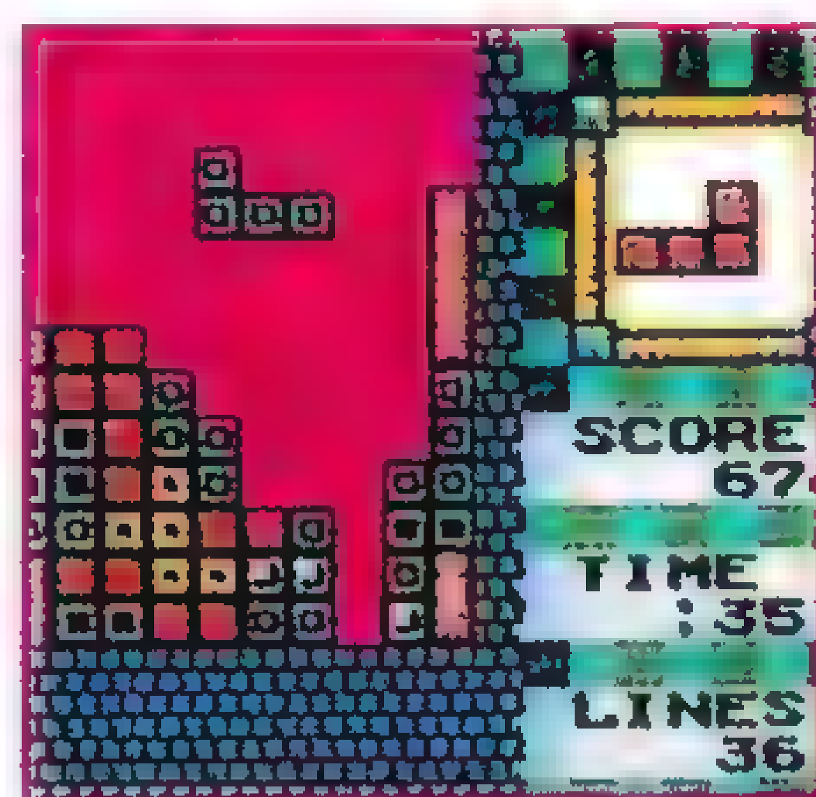
GAME BOY COLOR的特色

- 32000色中同时显示56色
- 搭载红外线通信机能
- 过去的软件也可以用彩色掌机来玩

日后即将发售软件

目前市面上已经有「勇者斗恶龙怪兽篇」这款游戏对应GAME BOY & COLOR两款主机，而在这款主机发售时将会有「瓦里奥2」、「俄罗斯方块DX」、「GROCAL HEXCITE」等三款游戏同时发售，而在今年内还会有三十款游戏上市，其中「口袋妖怪金（银）」是一款相当受期待的游戏软件，这也会对应彩色版的掌机。同时，过去曾经发售过的「塞尔达传说梦见岛DX」也已重新制作。

俄罗斯方块DX



'98年发售的「俄罗斯方块」对应彩色版的新制品，玩家们可模拟好友的游戏资料进行对战。

目前最令人期待的便是「金」、「银」的发售，这软件在过不久就会发售了吧！



口袋妖怪金（银）

塞尔达传说梦见岛DX



这是在九三年发售的游戏软件重制版，虽然内容大同小，但是画面却是彩色的。

厂商广报透露的日后发展

由于GAME BOY COLOR预定以月产一百万台数量生产，因此计划尚在一年内将销售到一千两百万台，在耗费较少的电力，可看得更清楚的液晶显示器的帮助下，今日GAME BOY彩色化的工作才有可能完成。在彩色的画面下，玩家可以看得更清楚，因此除了手上还没有GAME BOY的人之外，连现在手上已经有GAME BOY的人也一定会想要买一台GAME BOY COLOR来玩一玩吧！相信这款掌机一定会受到各年龄层的玩家们的喜爱。

发售1年后
目标贩卖台数： 1200万台
软件数量： 从98年到目前有30款游戏

NEO GEO POCKET (SNK)

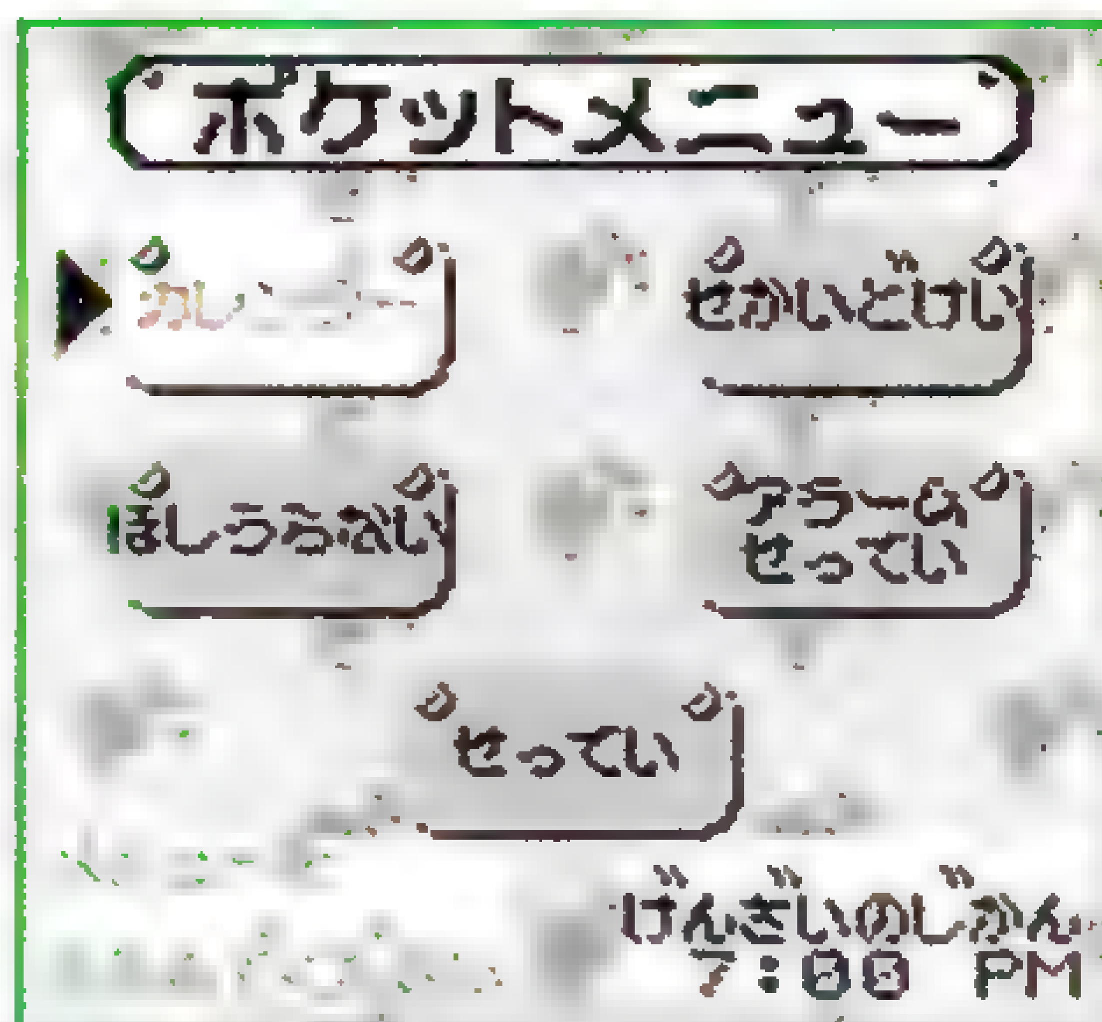
●98 年 10 月 28 日发售

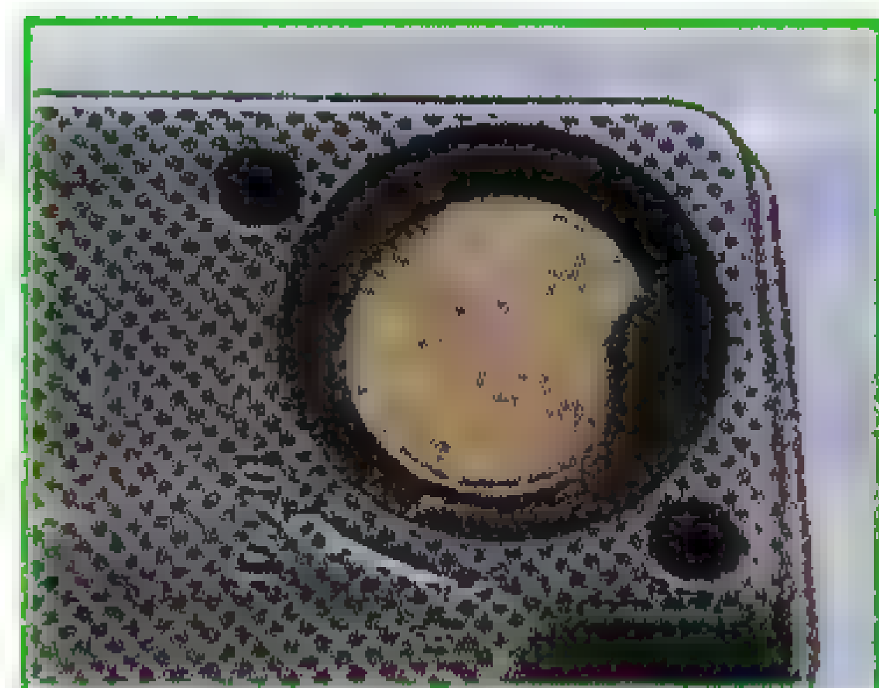
接下来我们介绍一下由 SNK 所发售的NEO　GEO POCKET 吧！这是一款可以让玩家用手掌完全抓住的主机，而且这款游戏主机具有丰富的造型颜色，包括铜黑色、水晶白、白金色系等八种颜色，其中央处理器采用了十六位的规格，因内藏了锂电池，游戏资料可直接记忆在游戏的主机之内，同时它采用两颗7号电池的设计，玩家可连续玩个二十个小时以上（使用碱性电池时），与 Dreamcast 相容。

搭载 16 位 CPU 的厉害家伙！

内藏时钟系统

NEO　GEO　POCKET 采用了使用锂电池的内藏时钟系统，因此还提供了月历（1991～2090年）、世界时钟、占星、闹铃等四项功能，而「小瓜子成长日记」便是利用了系统内的时间经过系统所设计的游戏，这款 NEO　GEO　POCKET的另一项独特的特征在于另外发售的无线通信机能，在数十米左右让数人不用对战连接线进行通信对战及资料交换，因此即使没有麻烦的对战连接线，还是可尽情的对战。哇！真是太棒了。





←↑这个便是选项画面，时钟系统采用与本体电池不同的锂电池。

NEO GEO POCKET 的规格

●基本性能
CPU.16 位元
液晶显示器：2.6 寸，
160 × 152dot 黑白 8 阶调
RAM.16KB
保有 MEMORY BACKUP 机能
●外型规格
长：7.4CM
宽　12.2CM
高　2.4CM
●本体重量
约 160 克（含电池）
●使用电源
7 号电池两个
（可连续使用 20 个小时）
●内藏机能
搭载世界时钟、月历、占星机能
●其他
STEREO耳机端子、通信机器用接续端子

何谓无线通信机能？



接着便是 WIRELESS COMMUNICATION UNIT 的模型。

如果持有NEO　GEO POCKET的人就在附近，玩家们即使没有对战连接线也可以利用这无线通信机能与这个人进行通信对战了。除了个人之外，还可以好几个人一起对战。在实验中，于二十米之内的人都可以参予对战。

颜色变化
8色

白金白色　暗蓝色
白金银色　暗褐色
白金蓝色　水晶白色
铜黑色　蓝色

NEO GEO POCKET的特色

- 搭载无线通信机能
- 与Dreamcast相容
- 内藏时钟系统

日后即将发售的软件

与主机同时发售的软件共有八款，这些游戏软体包括了运动游戏、格斗游戏、育成游戏及其他类型的游戏，种类相当丰富，而这些游戏的价格大约在日币三千五百元到四千五百元之间，一年预定会发售三十到四十款游戏软件，第一款利用无线通信机能的游戏软件便是四个人玩的麻将游戏。

经过一段时间后主角小瓜子便会长大。

不要忘了，"格斗之王"系列也会与主机一起发售。

软件名称（发售厂商全部都是SNK）	价格
袖珍运动系列 NEO GEO '98	¥3800
袖珍运动系列　棒球明星赛	¥3800
袖珍运动系列　手上网球赛	¥3800
袖珍运动系列　格斗之王 R-1	¥4500
小瓜子成长日记	¥3800
将棋达人	¥3500
通信随时打麻将	¥3500
连接麻将方块	¥3500

厂商广报所透露的日后发展

NEO GEO POCKET的目标便是利用袖珍型通信游戏主机与他人进行多重的互动的意思。因此，利用这款游戏主机将可与他人进行多人的对战，而游戏的内容将可因此而扩展到过去的游戏主机所无法扩展的领域。同时，它可与Dreamcast相容，玩家在这里所培育的角色可以在Dreamcast的游戏中使用。NEO GEO POCKET的彩色版已经在3月19日上市，SNK希望能在全世界卖到六百万台的数量。

发售1年后
目标贩卖台数：日本、亚洲地区250万台（含彩色）
软件数量：５０～70款

VISUAL MEMORY (SEGA)

●98年11月27日发售

因有「哥吉拉大集合」预先发售的VISUAL MEMORY目前在市场上受到大家的注意，它不只是Dreamcast的记忆卡而已，它还可以被当成掌机来游戏。



新时代的携带游戏主机！

这款VISUAL MEMORY主要的功能将被当成Dreamcast的记忆卡使用，但是在与Dreamcast游戏软件的互动下，玩家也可以单单拿着这VISUAL MEMORY到各处游戏，除了可让玩家玩游戏之外，也可以和朋友交换资料，或者是进行对战，总之它的功能实在很多。

VISUAL MEMORY的规格

●外型规格	高：8.0CM	●记忆体
长：4.7CM	●液晶画面大小	128KB
宽：1.6CM	宽：3.7CM	●电源
高：8.0CM	高：2.6CM	钮扣电池（2个）
●液晶画面大小	●基本性能	●本体重量约
宽：3.7CM	CPU:8位元	45克

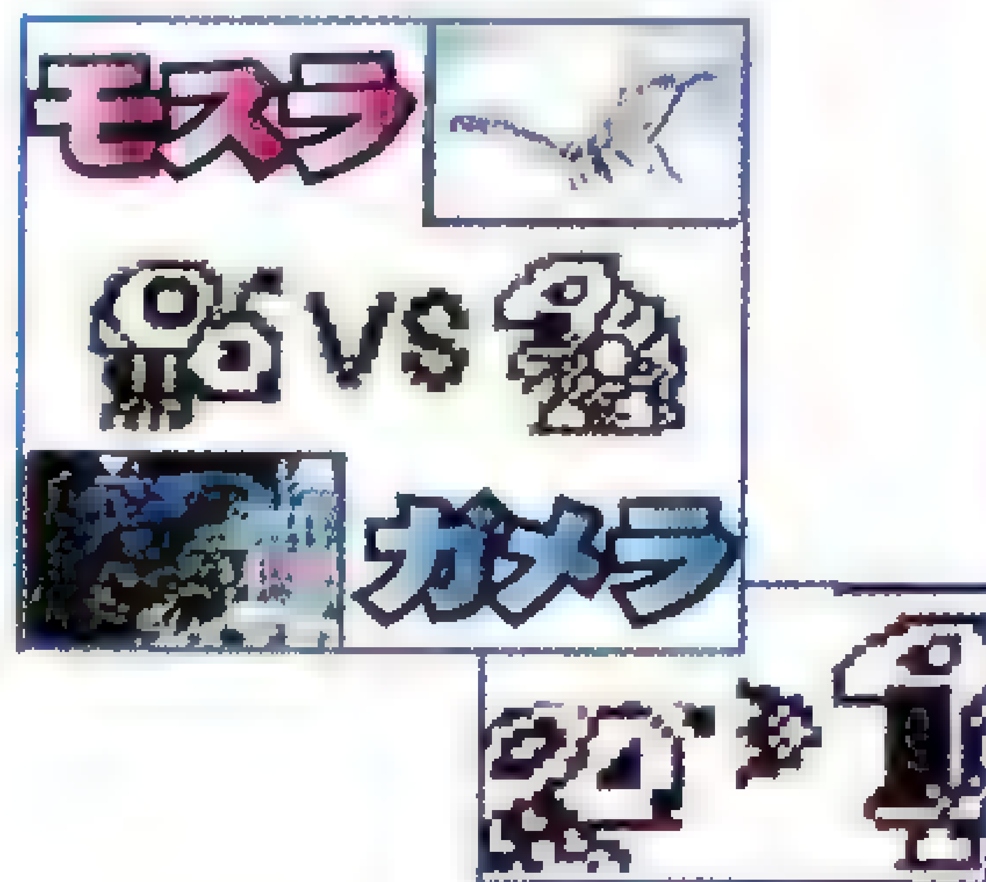
VISUAL MEMORY的特色

- ●可与Dreamcast互动
- ●可与大型电玩互动
- ●可直接与DREAMCAST的资料交换

日后即将发售软件

在「哥吉拉大集合」之后，接下来还有「魔斯拉的梦幻战斗」、「卡梅拉的梦幻战斗」、等游戏软体会陆续上市，「魔斯拉」预定在明年的三月配合新的电影作品上市与大家见面，根据SEGA的情报，很可惜的将不会与Dreamcast的「哥吉拉」相容，同时无论是哪个软件最初都是在没有任何预设记录的状态下发售的。

这是SEGA所设计的画面，魔斯拉·卡梅拉的梦幻对决。



怪兽们的对决画面，梅斯拉与卡梅拉哪一个比较强？

厂商广报所透露的日后发展

所谓的VISUAL MEMORY是一个具有液晶显示画面及控制器按钮的记忆卡，虽然可以单独当成掌上型游戏机来玩，但是它的功能并不止

于此。除了可与Dreamcast互动外，它在日后也将可与街机进行互动，玩家可拿着属于个人的游戏资料到任何地方游戏，相信这也一定会让游戏的世界更加宽广。目前预定的VISUAL MEMEORY贩卖台数将是Dreamcast的两倍以上，希望以后加入Dreamcast软件开发阵营的厂商可以多多开发对VISUAL MEMORY的游戏，请大家好好的注意它日后的动向，相信这款VISUAL MREMEORY不会令大家失望才对。

POCKET STATION (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT)

●99年1月23日发售

颜色变化 2色





白色
水晶色

在去年秋天的东京电玩展的会场上，SCE的POCKET STATION终于与大家见面了。其最大的特征便是在与主机PS的连动关系上。

其对应软件由PLAY STATION的CD-ROM游戏软件提供，将资料记录在POCKET STATION内的记忆体内来玩。

同时它也可以使用一般PLAY STATION所使用的记忆卡，这一点与上面所介绍的VISUAL MEMORY很类似。

除了POCKET STATION专用的软件外，很多都是额外对应PLAY STATION的软件。

POCKET STATION的特色

- 可当成MEMORY CARD的延伸
- 可与PLAY STATION互动
- 可利用红外线通信机能进行资料互换

WONDER SWAN

BANDAI充满自信的为您送上的手掌机，它就是"Wonder Swan"（神奇天鹅）。它拥有8层次液晶画面美丽惊人，还有全新的设计，横、纵都可以进行游戏。无论在哪里，都可以轻松的乐在其中，同时它的外形也充满全新感觉。





当然，它不仅仅是外形看上去又酷又帅，重要的还在于将有很多优秀的软件即将发售。在这里，您可以玩到自己真正想玩的游戏，而且有了它，您就不再局限于游戏这一领域，还可以实现很多这样那样的想法。手掌般大小的精巧机体中隐藏着无限的可能性，这确实是一款梦幻般的手掌机。

来吧！现在用您自己的双手开始"拥有Wonder Swan的生活"吧！"神奇的天鹅"一定会成为您生活中不可缺少的一部分。



Wonder Swan 的全部魅力

——从 15 句重要的话语中寻找

BANDAI 充满自信的为您送上的新型手掌机“Wonder Swan”。在谈及它的全部魅力时，我们举出了15句必不可少的重要话语，并由发表公司BANDAI的大下先生以及开发公司 KOTO 的张先生、坂下先生进行了说明。

1 硬件设计理念



BANDAI 株式会社、玩具、娱乐用品事业本部，电子工业事业部、事业部长大下聪。

“无论在哪里都可以轻松方便的进行游戏的多媒体机器”。

我们的设计理念如果用一句话来说明的话，那就是“无论在哪里都可以轻松方便的进行游戏的多媒体机器。”这最初是从我们的“21 世纪交响曲”的经营计划中开发一种轻松简单，而且具有未来发展性，可以完成很多工作的机体的一个项目开始的。在这当中，我们与开发了GB的前KOTO总裁横井先生（横井军平，已故）取得了合作意向，并且开始了共同开发。最终，这一理念以“轻便精巧美观”、“电池寿命长”、“价格低廉”，还有“有了它就可以做任何事情”等形式得以实现。

（BANDAI　大下）

2 名称的由来

“最初的项目名是‘Swan（天鹅）’。也就是游戏机名称的由来。”

其实，最初的项目名是“Swan”（天鹅），因为天鹅不仅外观十分美丽，而且足部在水面下也是全力划动的。在这一意义上，我们希望工作人员全力以赴去工作，所以起了这个名字。

在 300 多个候补名称中，我们以全世界通用为标准最终确定了10个左右的名字。正在这时，横井先生去世了，我们为了继承他的遗志而决定用“Swan”这个名字。只是“Swan”这个名字在全世界通用上有些困难。最终改成了“Wonder swan”，直译过来就是“不可思议的白天鹅”。另外，好像在“Wonder”一词中还包含着“优秀的”这一层意思。

（BANDAI　大下）

值得自豪的高性能

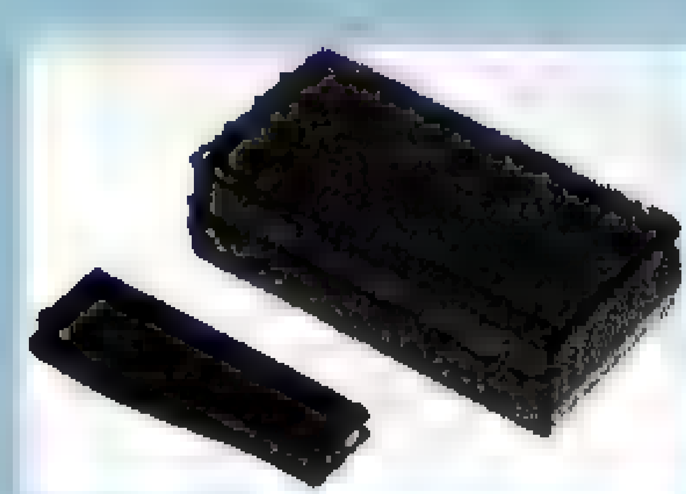
Wonder Swan



标准价格
4800 日元







对战用连线（发售中 1450 日元）
两个拥有“Wonder Swan”的同伴可连线游戏，
外放音源（附耳机）（发售中 2700 日元）
与主机连接使用，音量可调节
专用充电器及充电电池（发售中，3700 日元）
充电时间的 60 分钟，充电电池可持续使用 12 小时。

主要设计

●尺寸

充电电池使用时：74.3 × 121 × 17.5 mm
5 号干电池使用时：74.3 × 121 × 24.3 mm
屏幕尺寸：39 × 55 mm

●重量

约 93 克（不含电池）

●电池寿命

5 号碱性电池使用时：约 30 小时
专用充电电池使用时：约 12 小时
注：随使用时的气温及不同卡带而变化。

●基本性能

CPU：16 位 CPU（时钟主频 3.072 MHz）
屏幕：FSTN 反射型 LCD。

●音响机能

主机音源：压电发声装置（单声道）
外接音源：专用发声装置（附耳机）（立体声）

●卡带容量

PDM：是大 128Mbit
RAM:最大 128M bit EEPROM

●加入软件商

38 家（至 99 年 2 日 16 日止）

●特征：

随游戏内容不同，主机可横、纵交替使用。除连线对战和互换记忆外，还可与电脑和移动电话相连接。

3 标志设计

“标志是由白鸟座星云表现出来的。”

作为“Wonder Swan”的标志的是白鸟座星云的一部分，图案正中间表现出了白鸟座星云的黑洞。我们把自身定为这个黑洞，这反映了我们要把身边的一切事物，一切能量都吸引过来的想法。

（BANDAI　大下）



4 主机颜色

“主机颜色会随流行而不断增加。”

最初发售时，主机共有 7 种颜色，我们用了 3 个月时间才最终确定这几款颜色。去年夏天，我们买了当时所有种类的 PHS 摆在会议室中，分析哪种颜色畅销，男女各喜欢什么颜色等因素。最后决定了现在发售的颜色，其中透明型有 4 种颜色，仿金属型有 3 种颜色。正好这时Mac的透明设计被大肆宣传，我们也沾了光。谢谢他们对我们宣传上的帮助（笑）。今后，虽然我们还会增加新的主机颜色，但是下一年再出 7 种颜色，总共 14 种颜色这样的事大概不会有。发售时有 7 种颜色就是 7 种颜色，今后会根据流行趋势而增加颜色。

（BANDAI　大下）

5 目标年龄层

“主要是面对 15～19 岁的年轻人。”

固定的玩家层设定在15～19岁的年轻人这一层上。这一层的人在一半以上都有手掌机，但真正玩的人并不多，因为没有好玩的游戏。还有一种看法认为手掌机是小孩的东西，不好看，不能跟上潮流，在这一点上“Wonder Swan”可以实现到目前为止还无法做到的事情，又具有流行性，这一年龄层大约有 720 万人，我们认为它完全可以占有相当的市场。

（BANDAI　大下）



6 BANDAI 的执着

“目标是万能多用途主机。”

虽然“Wonder Swan”最初不过是一台游戏机。但它还有更大的梦想，还可以更接近生活。比如它可以连接到电话线上。另外，现在大家都在听CD音乐。而“Wonder Swan”的音质很好，还可以用它制作MTV，在音质好这一点上，还可以作为发声的英文词典来练习听力。与数码相机相连接可以照相，等等。也就是说，只要有一台“Wonder Swan”就可以做很多事，而且都可以乐在其中，我们想要做成这样一台主机。在今年夏天，我们会反复强调“能拥有Wonder Swan真快乐，太好了”这一观念。

到2月16日为止，已有38家公司加入软件开发行列，决定发售的软件已有55个，这确实是一个很好的开端。我们努力的目标是，到2000年3月为止发售400万台，请大家拭目以待。

（BANDAI 大下）

7 生产与流通体制

“关于主机供货，我们已建成了月产量40万台的生产线。”

关于软件方面，因为牵涉到封闭式只读存储器的问题，所以再制作要花费相当的时间，但我们会尽力作好销售准备。我们已建成了月最大产量40万台，年产量达480万台的生产线。在流通方面，因为世嘉全力投入DC的各项工作中，所以我们的流通方面从世嘉转由SCE负责。这不是什么特别的组织上的问题。SCE也用发展的眼光来同我们合作。我们希望这种关系能持续下去。

（BANDAI 大下）





8 开发内幕

“我认为Wonder Swan百分之百的实现了横井先生的理念。”

在开发中我们对各方面都下了很大的功夫，其中特别注意了省电、轻便、超薄的设计。虽然在说明中介绍说一节干电池可玩30小时。但像“GNNPEY”这样的游戏，可以远远超过30个小时，关于重量，我们把现在的移动电话的100克左右的重量作为标准。而Wonder Swan加上电池共重110克，基本上符合标准。为了减少10克重量我们到底花费了多少苦心真是难以想象（笑）。另外，为了控制厚度，在电池这一部分也费了不少功夫。横井先生的基本理念就是使用充电电池，在使用充电电池时，机体也相当的薄。我认为最终我们百分之百的实现了横井先生的想法。

（KOTO 泷）

在开发之初，横井先生总是说，要开发既美观又轻巧，并有横纵机能的主机。当然也提到了价格要低这一点。而且机能要与价格相符。所以他大概没想到机能会这么好而价格会这么低吧？

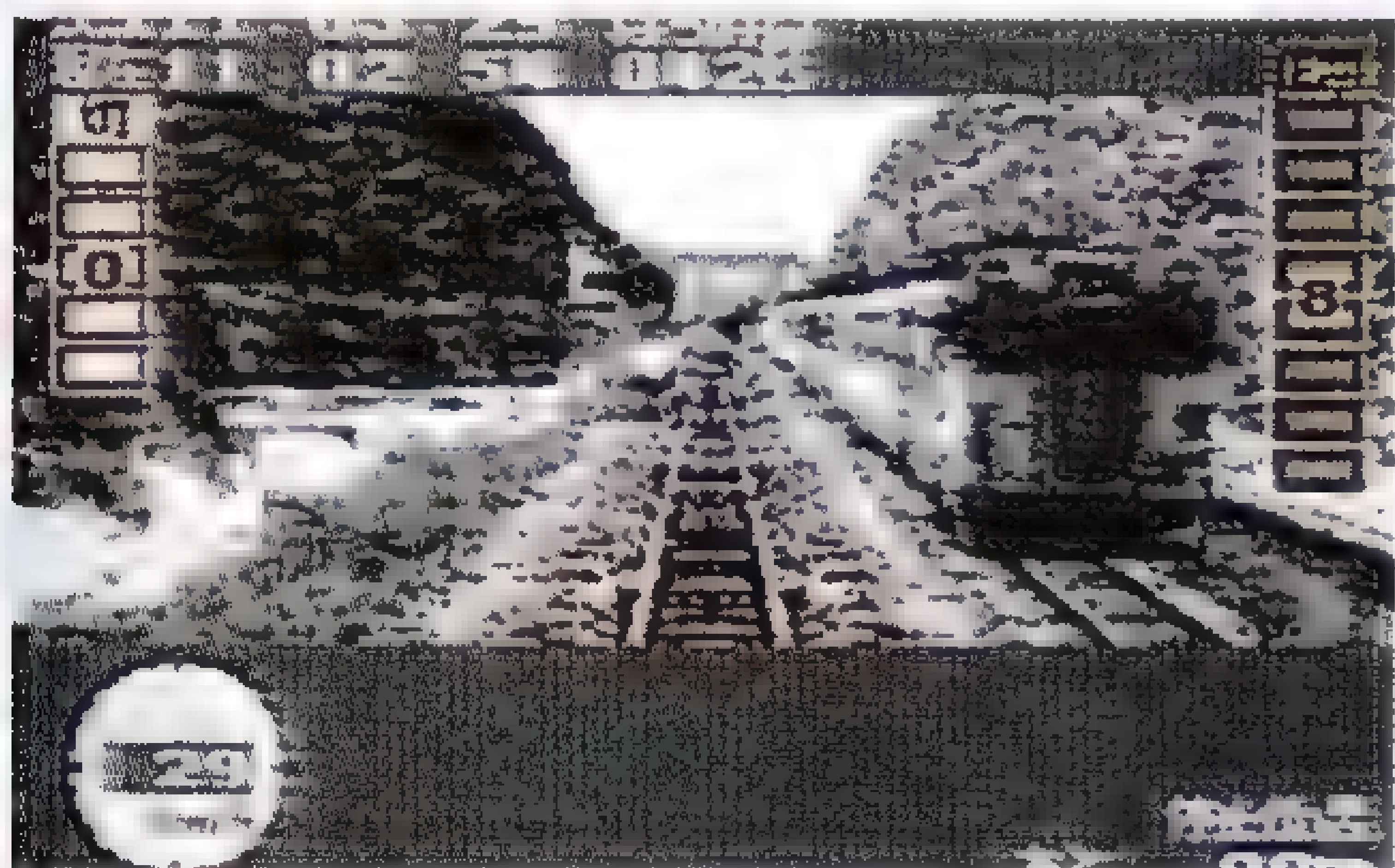
（KOTO 坂下）

9 黑白画面

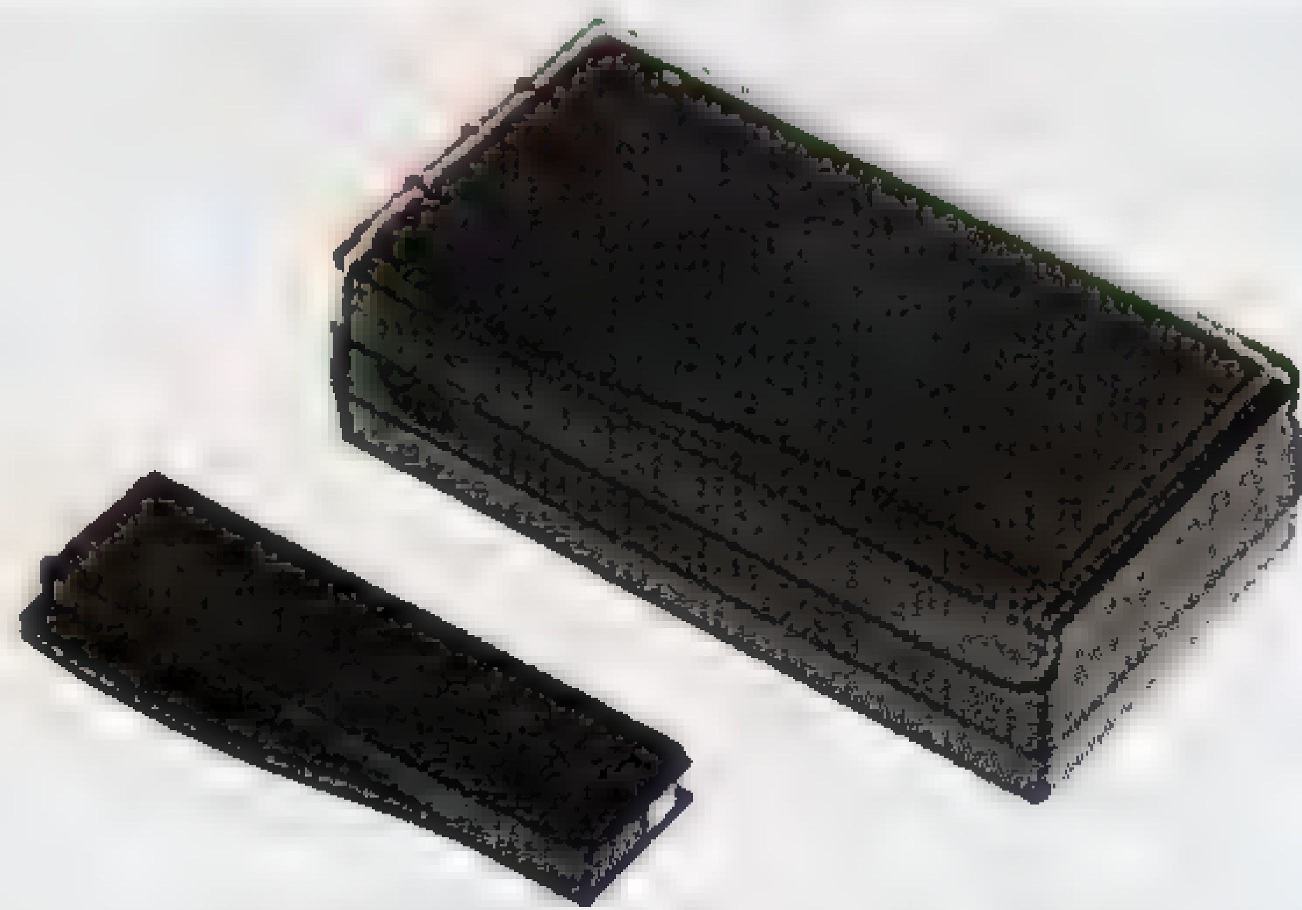
“最重要的并不是画面的种类。”

作成黑的画面的最主要理由是价格便宜。另外，还要达到玩家们“可以完成这样那样的事情”的想法。至少Wonder Swan可以实现很多彩色主机所办不到的事情。

(BANDAI 大下）



黑白画面也惊人的美丽。(KOTO 泷)



横井先生从一开始就确定了使用充电电池。

10 音源

“为了能发出更大的声音，我们花了两周时间。”



泷先生苦心的产物，压电发音装置。

排除扩音器而采用压电方式的理由是可以使电力消耗减为扩音器的1/10。但发出的声音却很少。为了使它发出更大的声音，我们费了两周时间进行研究。

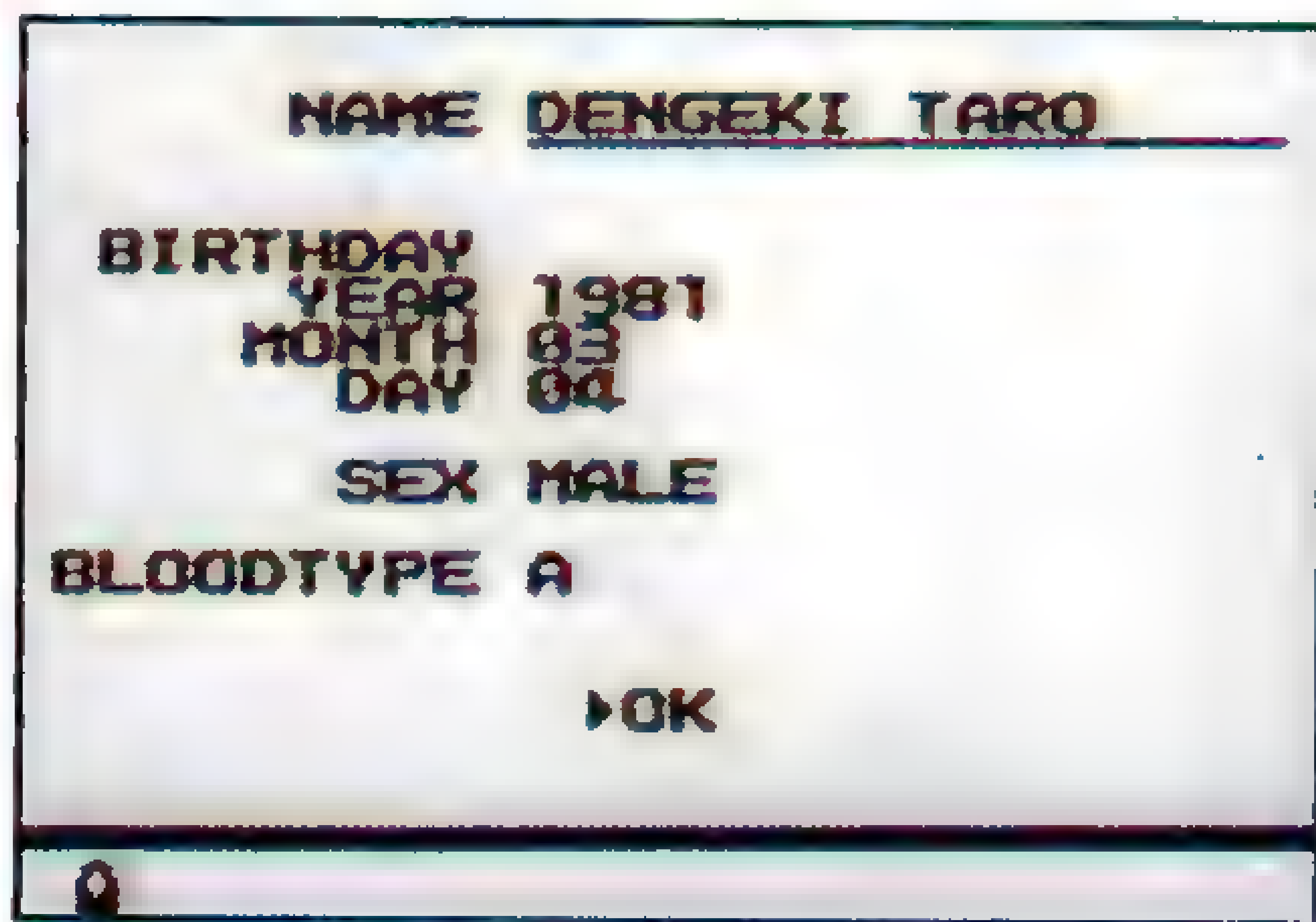
（KOTO 泷）

的确在低音方面有不足。但可以发出与同等大小的扩音器差不多的声音。

（KOTO 坂下）

11 ID 机能

“做成在全世界只有一台的 Wonder Swan。”



在ID输入中可输入所有者的名字，性别，出生日期，血型。还不止这些，在看不到的地方也会随软件开发者的新想法而增加自由使用的记忆空间。这么一来，记忆就会越用越多。如果所有者是不太玩游戏的人，难度会自动下降。另外，当所有者是男性时，日常操作也会变得男性化。所以，这可真是全世界仅此一台的主机呀！卖到中古店可不值啊！（笑）。

（KOTO 泷）

在“GUNPEY”中，有一种可记录对方姓名的系统。对手的机主姓名会被记录下来，并保留胜负记录。另外，在积累了相当的经验后，还可以做一些新鲜事。例如把所有者的记录转换成游戏内容出现等。”

（KOTO 坂下）

12 横、纵画面

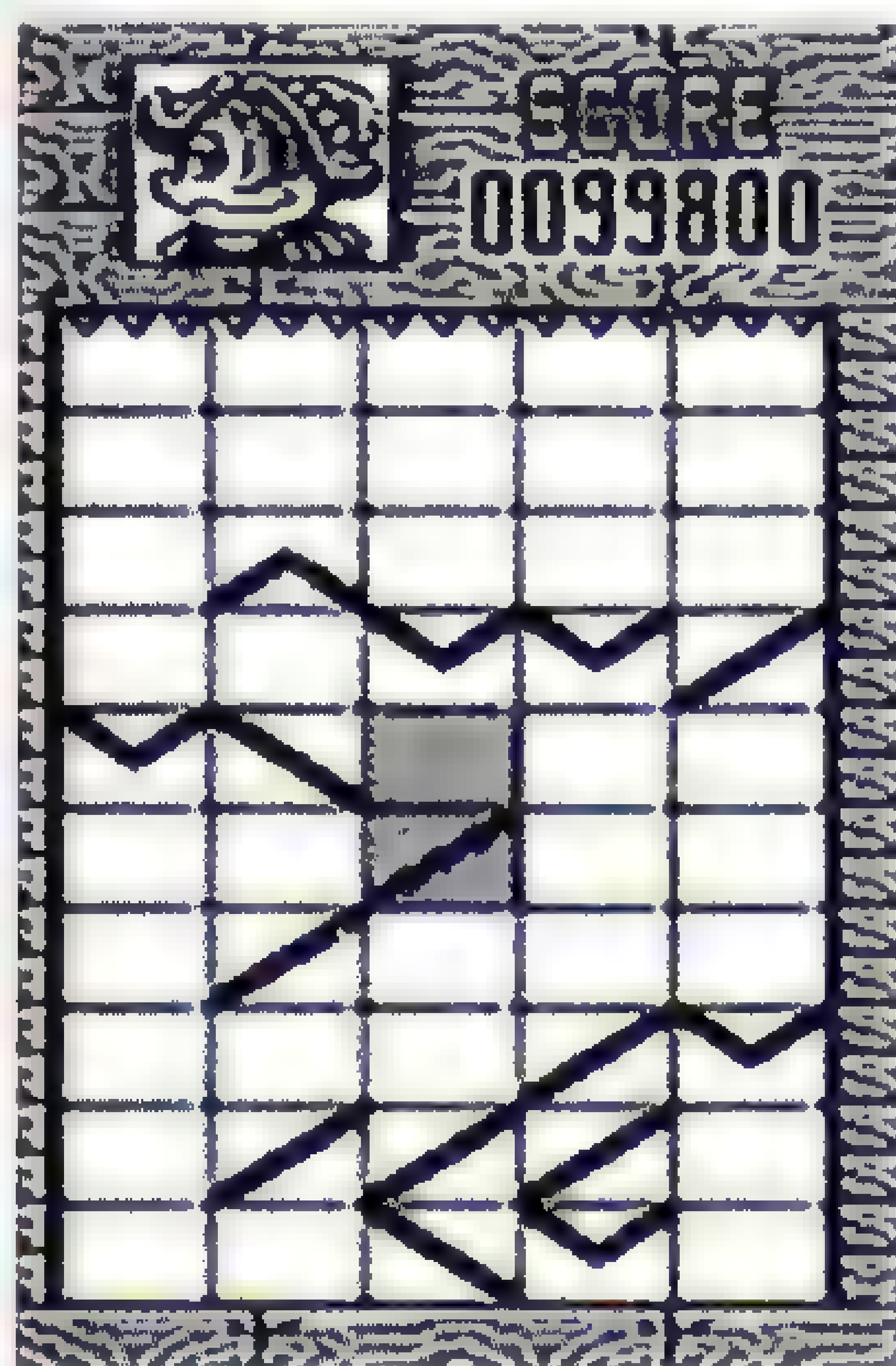
"横过来，竖起来都可以游戏，这也是横井先生的主意。键的配置及操作性方面都下了很大功夫。"

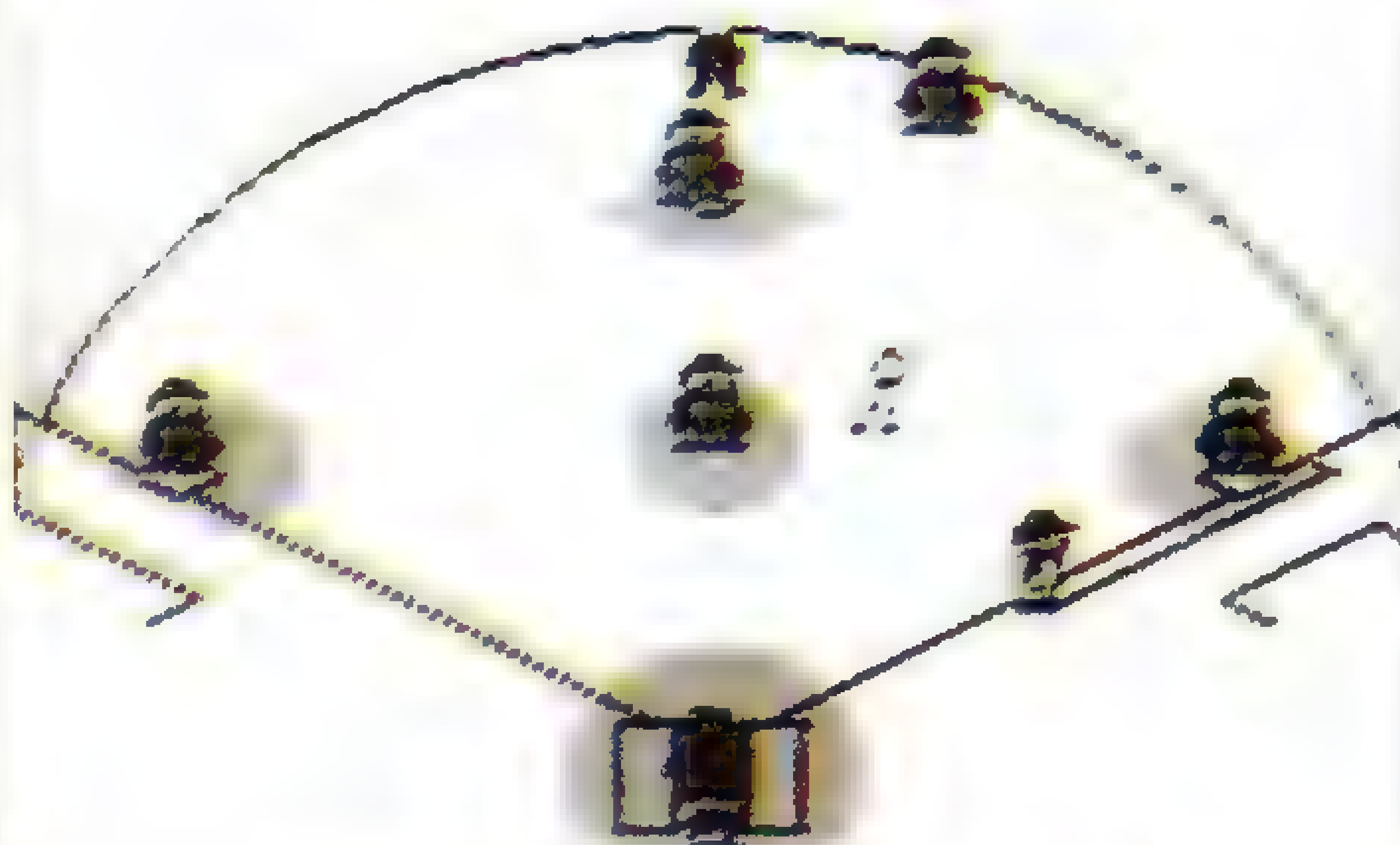
横纵两向都可以进行游戏是横井的主意，在以前的游戏机的画面中，当玩到纵轴游戏或方块类游戏时，不光画面两边有剩余空间，而且上下距离过短，特别在玩落下式方块类游戏时，还是下落距离长更容易接受。当然光有纵画面还不够，还想要横画面，于是就想到了横纵两用的细长画面会增加效率，只是这么一来，键的配置及操作性就成了最大的问题。设计上基本上是以横画面为主的设计，为了在纵画面时两组按钮（各4个）不损害游戏操作性确实费了一番功夫。

（KOTO 泷）

现有机种中无法漂亮的表现出来的游戏有很多，比如"电车GO!"还有"神奇的运动场"等在别的机种无法把四个垒全表示在一个画面中。但在这么一个横长的画面就可以做到。另外在正方形屏幕上很难表现的"GUNPEY"和"beat mania"，在这个横长画面中也完美的表现了出来。所以，在Wonder Swan上，开发者可以随心所欲，充分利用横、纵画面开发游戏。

（BANDAI 大下）





在Wonder Swan上，无论横画面，纵画面，都可以最大限度的引发游戏的魅力。

13 软件开发的优势

"开发者可随心所欲的开发各种游戏，具有相当大的魅力。"

首先是可以描画出十分美丽的画面，另外由于横、纵两用，因此可以开发两用游戏，还有，在键的配置上也很有魅力。也许一开始会有"键太多不好用"的印象。但反过来，如果充分利用这些键，就可以做全新的游戏。而且，在样品的音源测试中，音色相当好，这也是一个很有意思的机能。虽然现阶段还没有使用，但随着新想法的出现，一定会做出各种各样的游戏来的。

（KOTO 坂下）

14 扩张性

“Wonder Swan设计成可与电脑连接。”

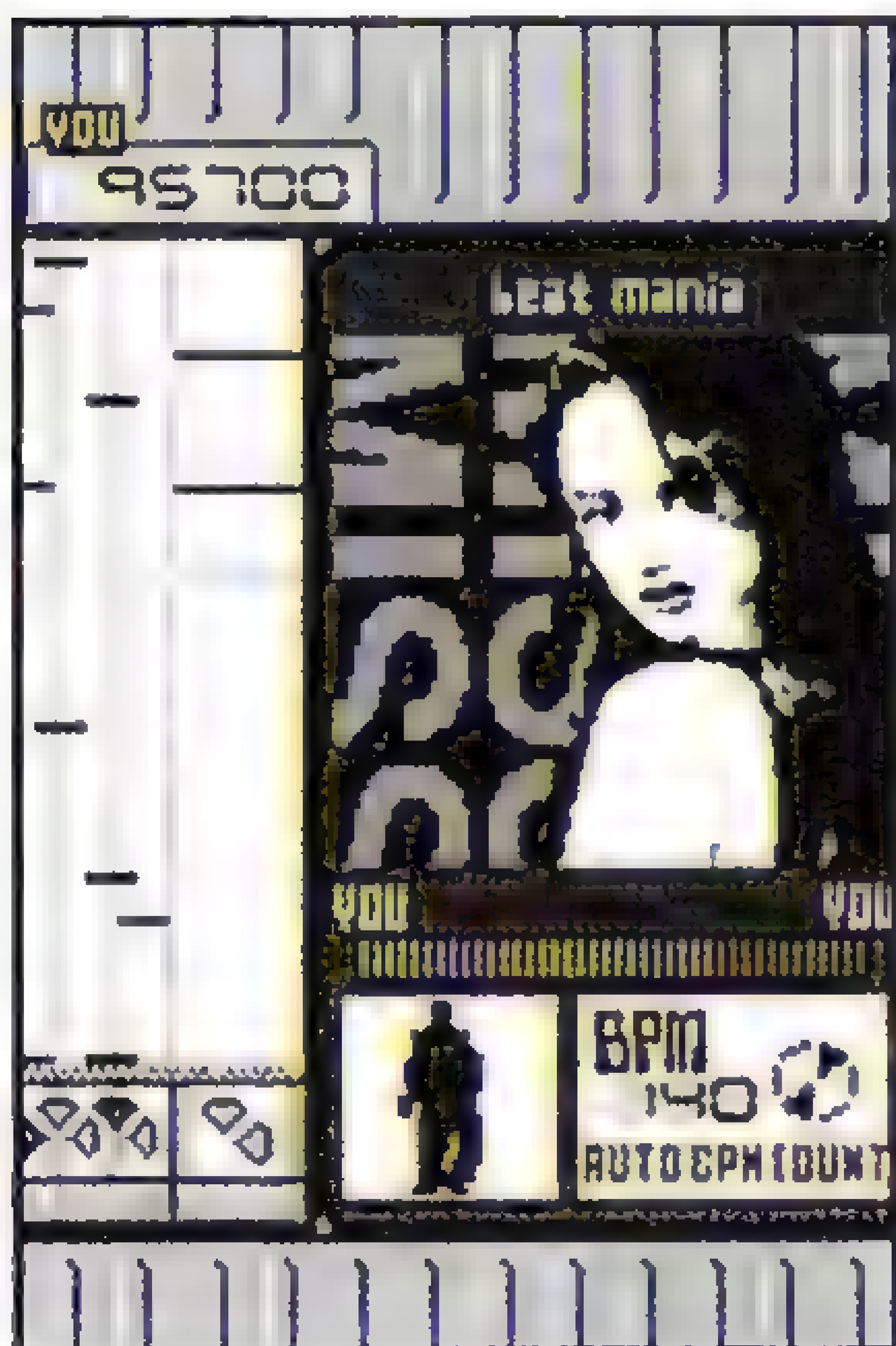
Wonder Swan 通过扩张接口，可以与个人电脑相连接，基本上硬件的扩张性是由BANDAI和其他软件开发商来考虑，一定会比我们有更多更好的想法。

(KOTO 泷)

针对附件，我们把对应游戏机的携带性作为首要标准。正在考虑一些精巧的附件。

（BANDAI 大下）





对应立体声音源的“beatmania”可以欣赏10首乐曲。

15 128 M bit

“ROM的容量最大到128 M bit。”

卡带的基本容量是128 M bit，另外使用CR 1616型组电池。电池的使用期不能一概而论，但与大部分存储用电池差不多。

(KOTO 泷）

现阶段“beatmania”是采用了大容量ROM，虽然只是一个掌机游戏，但准备了10首乐曲。

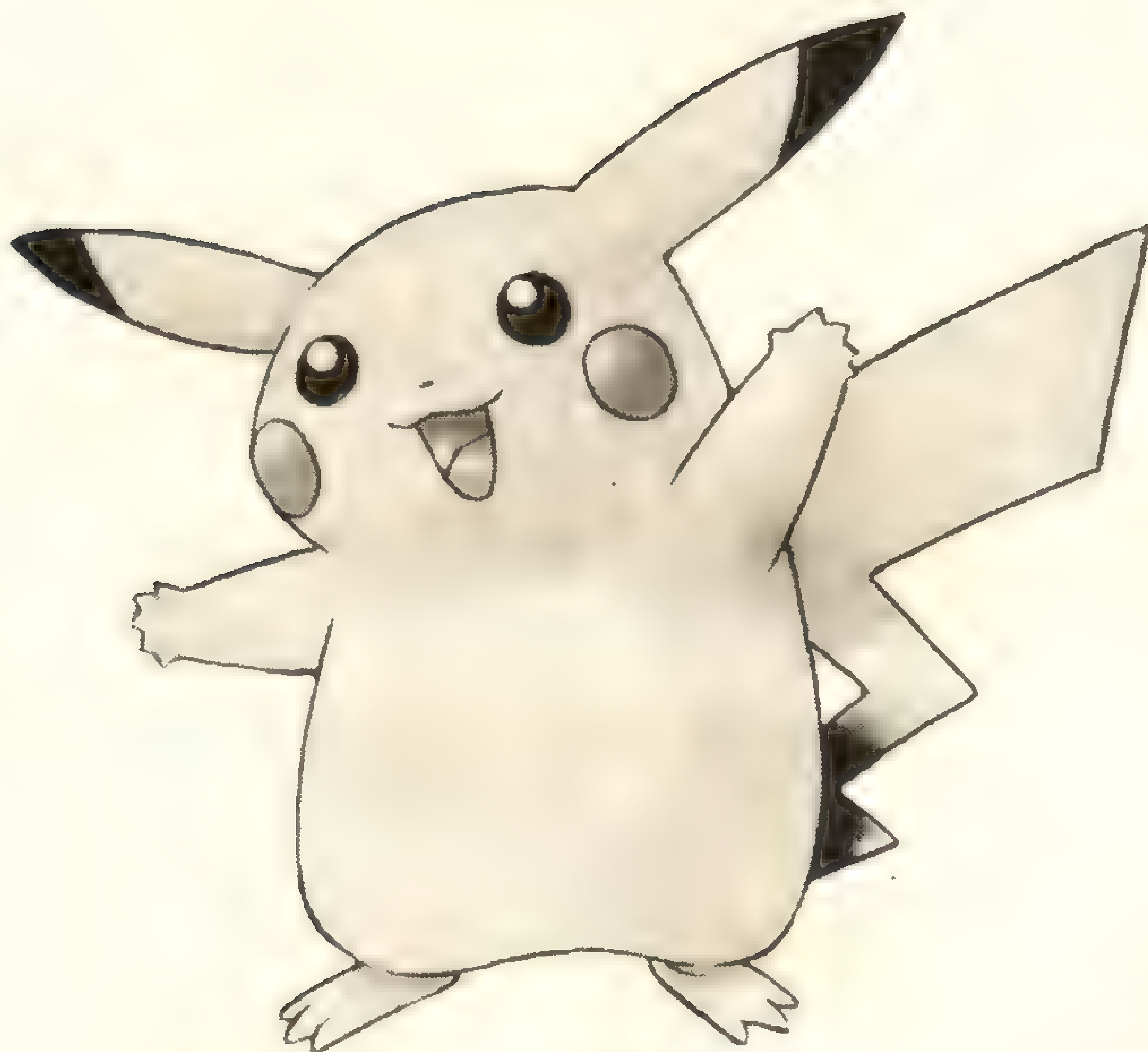
(BANDAI 大下）





绝对 GAME BOY 读本

《电子游戏软件》编辑部　编著



编者的话

今年是 GAME BOY 诞生十周年纪念。我们纪念的不是一个逝去的伟大，往昔的辉煌，而是一个活生生的有顽强生命力的现实存在，一个在生命周期越来越短，存活机会越来越少的商业竞争中的一棵长青树。

的确，GAME BOY 是一件超出人们想象力和预期的游戏机。单单在日本,GB 的销量就达到 1900 万台,全世界达到 7000 万台,这是个了不起的成绩。在声光化电令人眼花了乱的世界，GB 以它的简单——简单得不能再简单——而傲视群雄。就象一个到处闪烁着珠光宝器的 PARTY，她以她的朴素——朴素得不能再朴素——令所有贵妇人黯然失色。

GB 为什么能有这么长的生命力？GB 为什么有这么大的吸引力?我想,不仅是游戏业的人士,而且许多商业和科技界的人士都在思考这一奥秘。每个人都梦想伟大,但平庸者多。每个商家都想让商品长寿，但短命者多。日本著名游戏评论家平林久和先生认为：

“任何一件轰动性商品，都是借助某种潮流而畅销于世的。象耐克就是借着时代的潮流而畅销一时。从这层意义上讲,GB 这种商品是非常特殊的,因为它借助了两次时代潮流的力量。

最初的潮流是“俄罗斯方块”发售的 89 年。这时 GB 凭借的是高科技潮流。它是一台和 FC 一样，使用 8 位 CPU、液晶显示、电池电源的结构紧凑的游戏机。正是这如此小巧的外观掀起了第一次 GB 热潮。这股热潮一直持续了五年。

第二次的潮流是“疏远家用机”。当时人们对于在家中玩游戏多少有些厌倦了。从家里来到户外,或者是一边与朋友们交流一边玩游戏的倾向已经出现。正是这个时候,任天堂“口袋妖怪”出现了。在家用机被疏远的基

础上,GB再次掀起热潮。这就是现在的GB热。能够坚持不放弃GB的任天堂和能掀起两次热潮的GB确实非常了不起。”

98年6月,我们编写了《GAME BOY特辑》。当时是当成一本很普通的游戏书编写的,并没有报非常大的期望。不料至今已是第五刷,还是供不应求。我想不是《GB特辑》编得好,而是如GB一样,借助潮流而畅销于世。可以说是“初不经意,继而成精”(《西游记》)

《GB特辑》取得喜出望外的销售业绩,当然就有了非份之想。于是就有了这本《绝对GAME BOY读本》。本书收录了从89年至99年初700多部GB游戏,可以说是最完备的GB游戏简介。为了让读者能有所选择,重点介绍了GB名作100,涵括多个年代,多种类型的GB游戏精品。还有十几部游戏攻略详解,是过关的好帮手。与《GB特辑》不同的是,《绝对GB读本》增加了32面彩页,用彩色介绍彩色GB和竞争对手BANDAI公司的WS和SNK公司的NGP,后两种已经面市,胜负还不明朗。介绍给读者,大概有个了解。

《绝对GB读本》的另一大块是介绍GAME BOY的发明者,前年刚刚去世的横井军平先生。横井先生不仅是GB的发明者,而且被称为游戏机之父。他从年轻时起就献身游戏机事业,用执著的敬业精神,旺盛的创造力和过人的聪明才智为我们营造出一个魔幻的世界,令无数人,无论男人、女人、老人、年轻人、小孩,享受休闲的乐趣。

“他是任天堂这样一家形象古板的会社中最光彩的部分。由于他的离去,使人感觉任天堂好象失去了一种优雅的气质……”

这可以做为纪念横井先生的墓志铭,很感人。

绝对 GAME BOY 读本

——目录——

游戏类型中英文索略语对照表

	英文缩写	英　文　全　称	含　　意
游戏类型缩略语	ACT	ACTION GAME	动作游戏
	SLG	SIMULATION GAME	模拟仿真游戏
	RPG	ROLE PLAYING GAME	角色扮演游戏
	A・RPG	ACTION ROLE PLAYING GAME	动作角色扮演游戏
	S・RPG	SIMULATION ROLE PLAYING GAME	模拟角色扮演游戏
	FTG	FIGHTING GAME	格斗游戏
	S・FTG	SIMULATION GAME	模拟格斗游戏
	STG	SHOTING GAME	射击游戏
	SPG	SPORT GAME	运动游戏
	RAC	RACE GAME	赛车游戏
	AVG	ADVENTURE GAME	冒险游戏
	PUZ	PUZZLE GAME	益智游戏
	TAB	TABLE GAME	桌上游戏
	ETC	ETCTERA GAME	其它类游戏

期待的最新作尽收眼底

彩色 GB 新作篇

彩色 GB 发行以来，新作势头十分猛烈。由于 GBC 机能的强大、振动包的导入以及红外线通信的应用，使之倍受瞩目。也许正象许多游戏批评家所预计的那样——彩色 GB 是引起世界性轰动的便携机，其销量很快就会突破千万大关！



ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS
ポケットモンスター銀
POCKET MONSTERS

口袋妖怪 金银

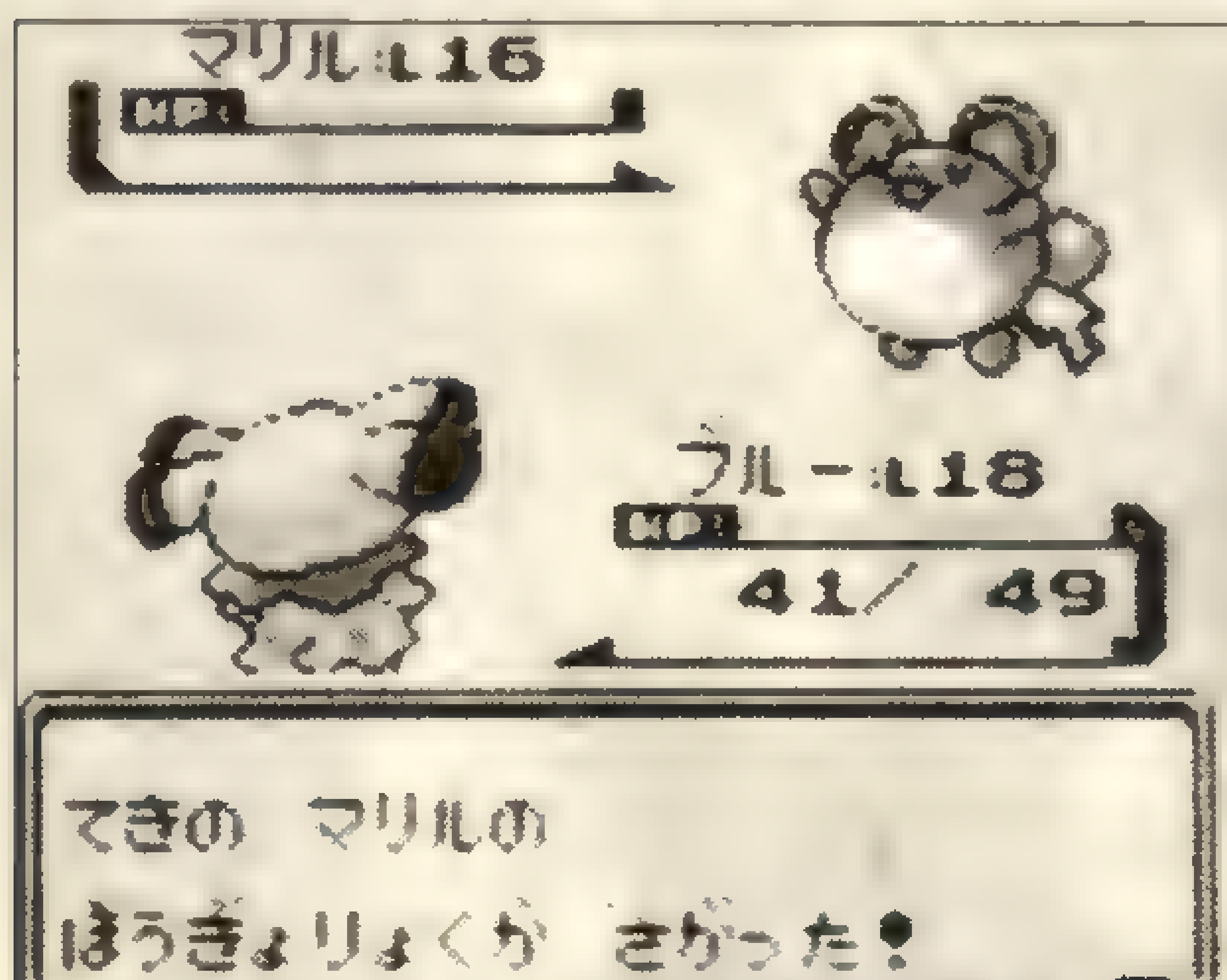
1500万名“口袋妖怪”迷们整日梦想的“口袋妖怪·金银”终于发行了，是什么样的游戏呢？变成彩版之后什么地方有了变化了呢？配上图像介绍一下吧。而且也有新的口袋怪物登场，新的技术出现，新的培养方法也是非常多的。从下面开始将逐一介绍。

●发售日：6月预定　●厂商：任天堂
●类型：RPG　●容量：32M

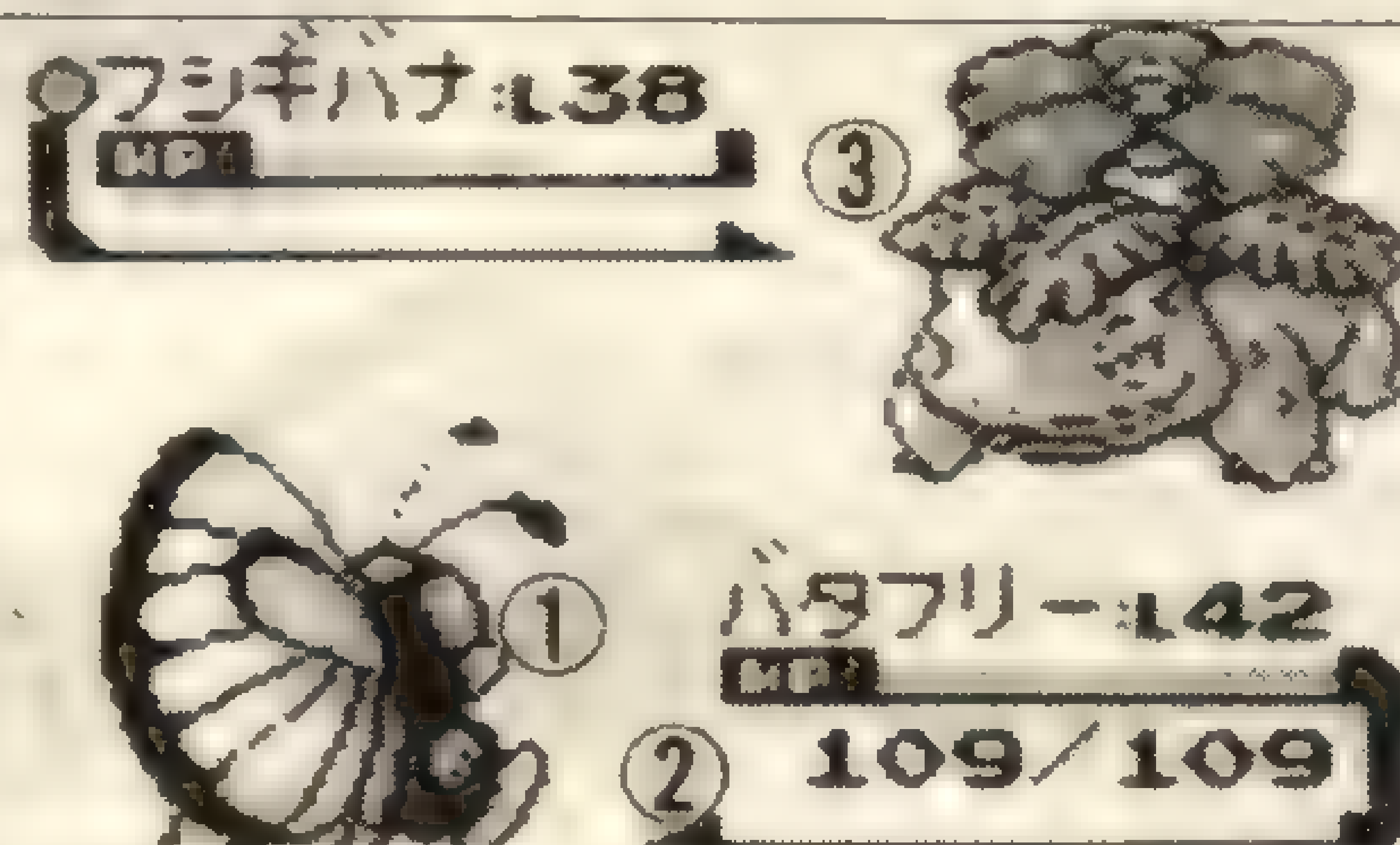
这就是“口袋妖怪　金·银”

与野外的口袋妖怪的战斗，提升等级得到新怪物。无论是敌人还是朋友，与朋友联机作战，在冒险中会有更多的战斗场面。迄今为止尚未公开的画面，即将公布。在“口袋妖怪 金银”中会碰到什么样的期待已久的怪物呢？会有什么新技巧、新道具呢？使用技巧时会有什么样的动作及画面呢？如此诸多的期待像气球一样膨胀起来。

右面的画面就是自己的蝴蝶（ベタフリー）与对手的奇异之花（フシギバナ）战斗的场景。与前作的画面非常相似，仔细地看一下就会发现不同点还是很多的。GB彩色版的不同不仅仅在于变为彩色画面了，下面就针对新战斗画面进行解说。



▲新口袋怪物的战斗中会发出什么样的动作呢？到底是什么样的怪物呢？

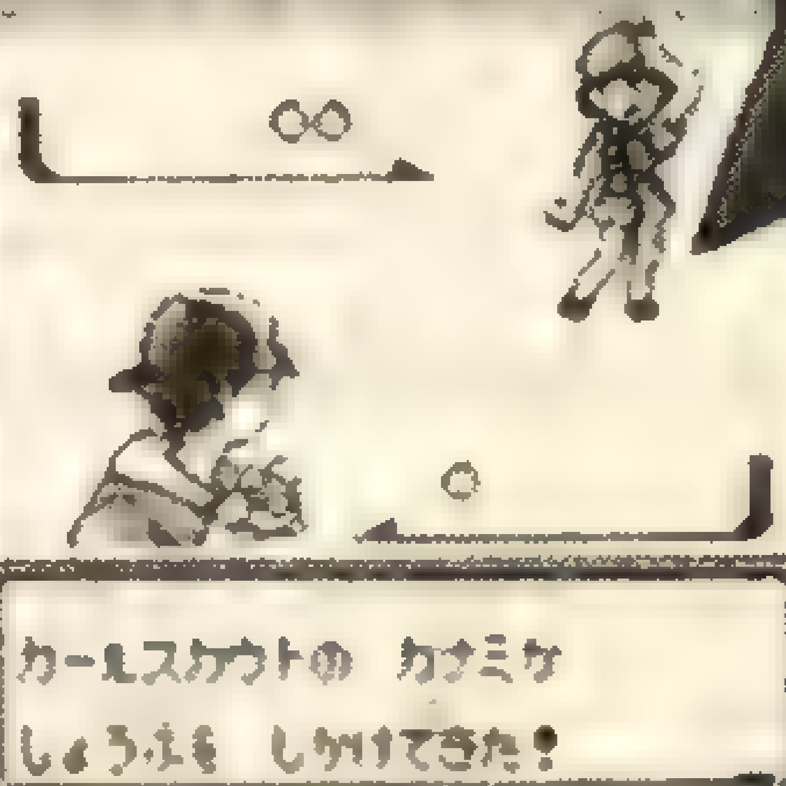


画面的看法

①	自己的怪物的画面	现在自己是出场战斗的怪物，到了危险的时候可以马上结束。
②	自己的口袋	怪物的级别130 HP，自己的怪物的状态看一眼就知道了，只是设计上有不同。
③	对手的画面、设别HP	在对手的表里，HP是用数轴表示的，具体数值不知道。
④	信息栏	出招及道具的名字及使用的效果在这里有表示。

主人公

他就是这回的主人公。名字可以自己输入唷。穿的是棒球服吗?挂在腰间一眼就可看出的是怪物球吧。手袋、背包等必备物品都随身携带着。与前作主人公一样戴着帽子的他与前主人公有什么关系吗?



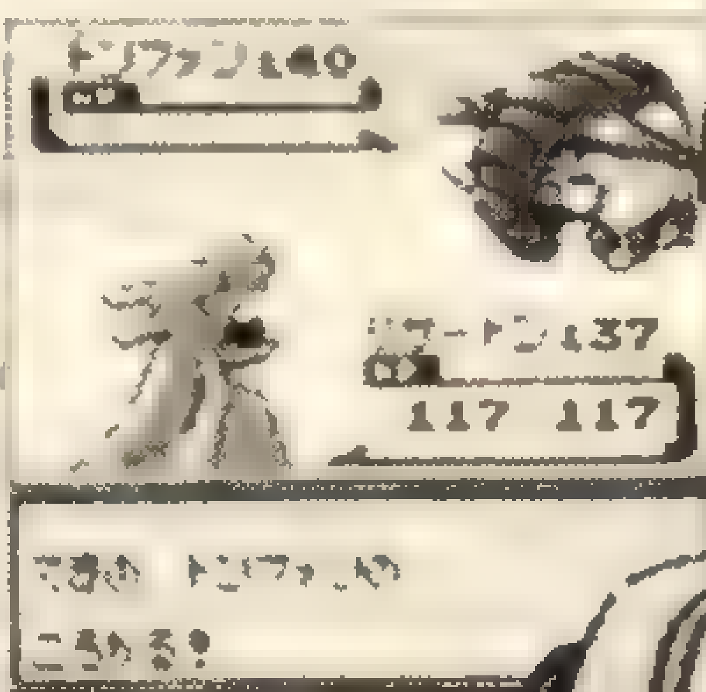
▶与对手在战前的准备动作，主人公背影的特写。

战斗画面异常精彩哦!

注意 1

变成彩色版之后更有吸引力了

由于变成GB彩版，当然怪物们也更色彩鲜艳了!前作中不知道怪物们的颜色,这回可以清楚地看到了。而且也期待着怪兽们发招时的表现。因为变成彩版了,上演的战斗也更加壮观了。

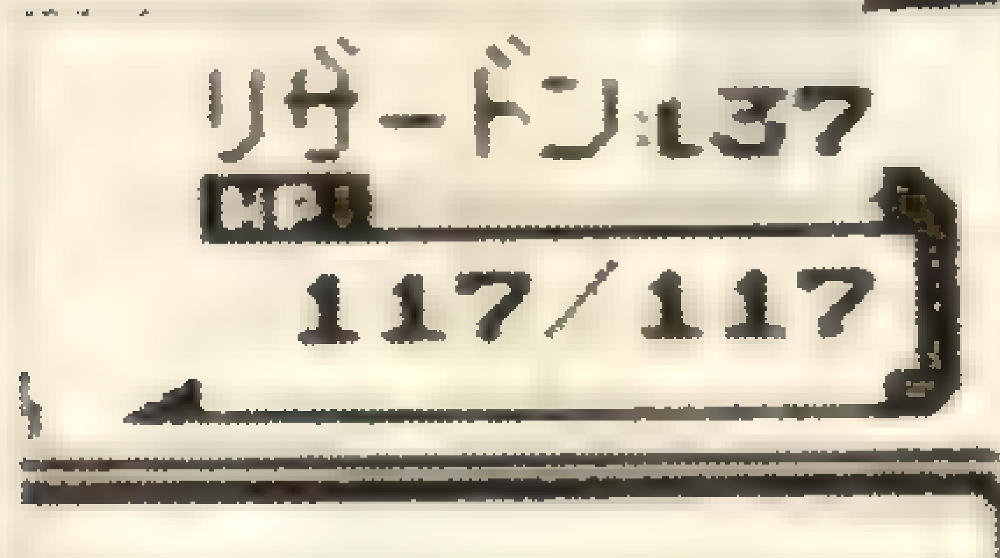


▶前作中的リザートン和新口袋怪兽ドンファン的战斗，怎么那么象サイソン呢?总之，如果你喜欢「口袋妖怪 赤绿青」的话，就绝不能错过今作—

注意 2

全新的HP条

剩余HP用白条的长度表示，这样是不是更加清晰了呢!中毒、昏迷的异常情况与前作相同,在级别的地方有所表示。



◀基本设计与前作一样，怪物的名字和级别现在的HP及最大HP也有所表示。

新的怪兽、新的技术、新的……

在“口袋妖怪 金银”中登场的怪兽及出招，在战斗画面中更加明显哨！在这中间应引起注意的还是新的口袋怪兽和招术的使用方法。而且关于新口袋怪兽进化的过程也很明显，再者新饲养者也会登场。大家充满希望地等待吧！

マリル L15

ブルー L15

41/ 49

てきの マリルの
ぼうぎょりょくが さがった！

首次公布的两只怪兽介绍

通过战斗画面介绍6只怪兽，**ヤドキング**的情报。而这只不过是本作的一部分。“口袋妖怪 金银”中前作的怪兽也登场了。

进化预期图







ヤドキング把尾巴藏在贝壳中变成**ヤドラン**，有万分之一的机率，**シュダ**——会戴在头上，于是进化成了各项指数都很高，而且体力也很强的**ヤドキング**。

▲1万次里才有一次的偶然产物是种什么样的口袋怪物呢？

看了画面就明了的口袋怪物



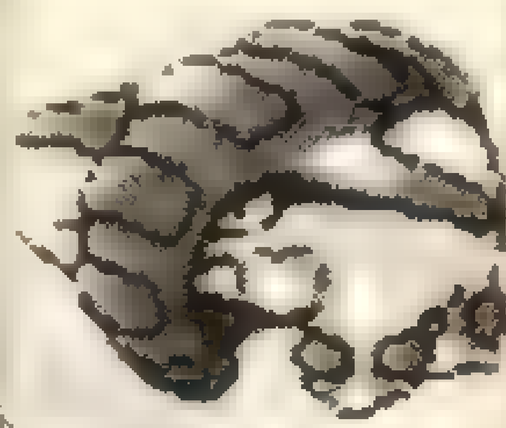
NWE 新マリル

去年公开的动画“皮卡秋（ピカチュウ）的署假”中出上演的可爱角色。



NWE 新ブルー

与ブルー一同出演的口袋怪物好象可以使用“にらみつける”似的。



NWE 新ドンファン

猛玛象般的家伙，有着长长的獠牙，是很有力气的怪兽。身体能成圆形好象可以滚动似的。



NWE リザードン

ヒトカゲ就是经过リザードン进化而来的火焰型口袋怪物，在前作中会使用强力的火焰技，这回呢？



NWE フシギバナ（奇异之花）

フシギバナ是フシギソウ的最终进化形体。这回可以使用新型的叫做“あまいかおり”（甜味）的招术。



NWE バタフリー（蝶）

在动画片也很活跃的蝴蝶口袋怪兽。**キャタピー**是经过**トランセル**进化来的。

其他训兽员们应当了解清楚的

トンファン L40
リザードン L37
117/117
てきの トンファンの
ころがる！

新招术大发现！与记忆中的招术不同唷

在从画面中可以得知新的招术有"あまいかちり"甜味、"ころがる"滚动，还有使防御下降的"にらみつける"。前作中共有150种的，这回呢？

此回已经完全知道的招术	
あまいかおり（甜味） フシギバナ使用	甜味，可以对敌手进行催眠的攻击。
ころがる（滚动） ドンファン使用	咕噜噜滚动着撞击对手，撞上的话会很痛吧。
にうみつける ブルー使用	前作中也有使对手防御力下降的招术，在对战中使用很有效果吧！

ガールスカウトの カナミが
しょうぶを しかけてきた！

ガールスカウトのカナミ

前作中女童子军们起名为カナミ

对普通的训兽员们来说也有名字

在前作中只能取名为ジムトレーナー以及四天王为名在路口战斗的兽员们都说到有"鸳鸯少年"、"成人的兄弟"的感觉，于是看看左边的照片，成了"ガールスカウトのカナミ"说不定普通的训兽员们也会有自己的名字了呢！



敌人

这回敌人穿的服装是スノボスタイル，与前作相同。名字由玩家自己输入，应该还是很有挑战性的吧。ロンゲ，充满自信的表情，得意的神态，从这些就可推测出他的性格，可是……不管怎么说，无论操纵什么样的怪兽都一定很有乐趣。

这是什么标志！

▶在服装上别着的这个标志是什么意思呢？前作中有个叫火箭队的组织，敌人是属于这个组织的吗？还是恶人的烙印，在其中有什么渊源吗？





口袋力量

在"パロプロ"中很有人气的サクセス模式引入了GB中。从现在起无论何时无论何地都可以享受サクセス了。而且在"パロポケ"中培育的选手也可以在N64的"パロプロ 6"中使用。

●发售日:4月1日 ●厂商:KONAMI
●类型:SPG ●容量:16M

サクセス的舞台还是极亚久高中学校

"パロポケ"的サクセス的舞台背景还是N64中"パロプロ 5"中的极亚久高校。玩家加入棒球部,目的是成为职业棒球选手,这也是GB版的主要内容。但是,舞台只是舞台，我们也可以给对手的队伍找好多的麻烦，这点与前作不同吧。

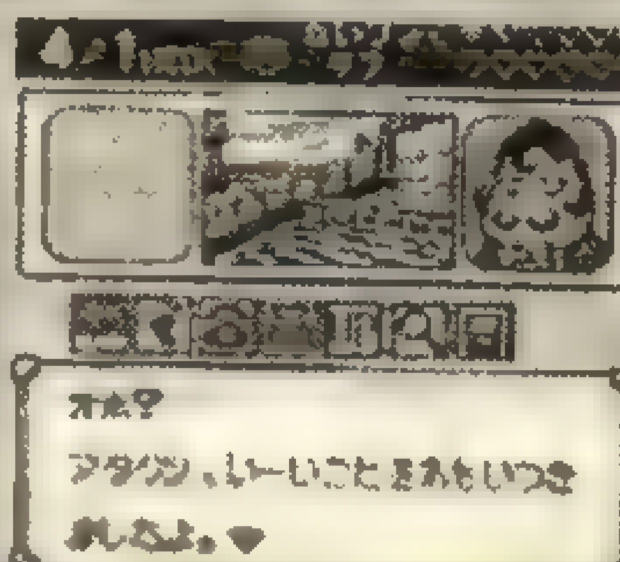
▲这就是那个经常找麻烦的学校。



◀戴着奇怪的口罩的老朋友外藤，比他大一年的师兄在"パロプワ"之中是很有实力的选手。

年级什么的可以设定目的也可以选择

这个游戏的最终目的与前作的サクセス相同——被选为正式球员。但是在"パロポケ"中除了有最终目的外,每个学年的目标是也可以设定,如果无法完成这些任务的话就会GAME OVER。

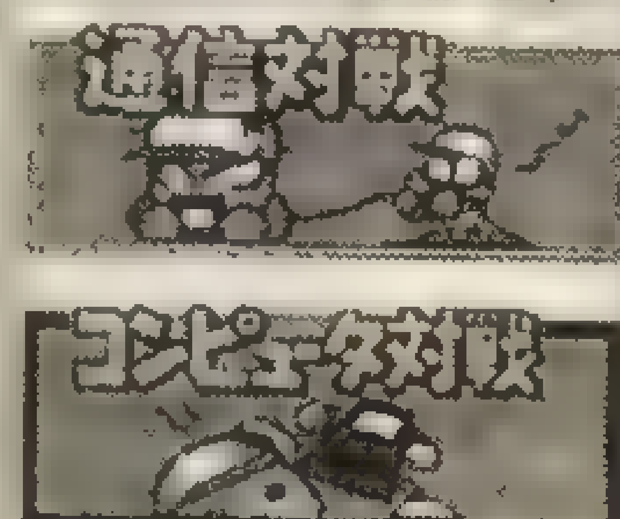


◀又出难题了，失败可不行哟。

第一章	第二章	第三章
黎明篇	飞翔篇	疾风怒涛篇
目的 俱乐部人员达到9人	目的 一年内正规考试中胜利	目的 出席甲子园大赛

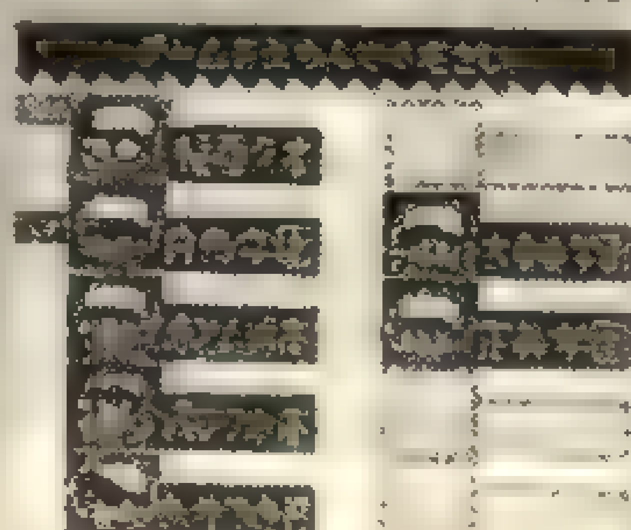
在对战模式中可以使用サクセス中获胜的队伍

"パロポケ"中,サクセス以外也有联机对战模式。而且,在这里可以使用在サクセス中登场的各个高校。但是在サクセス中没有获胜的队伍将不能出场。



▲因为是GB游戏，当然也可以联机对战啦。

▼因为可以使用在サクセス中获胜队伍，所以很适合作实力分析。



培育拟定的キャラ"パワプロ 6"中也可以使用

"パロポケ"的最大魅力就在于此,记录与记录间的随意拷贝。只要把PSASSWORD记录下来就OK了。



▲先在GB中培养一个选手。

▼然后把记录拷过去。



第一章
黎明篇

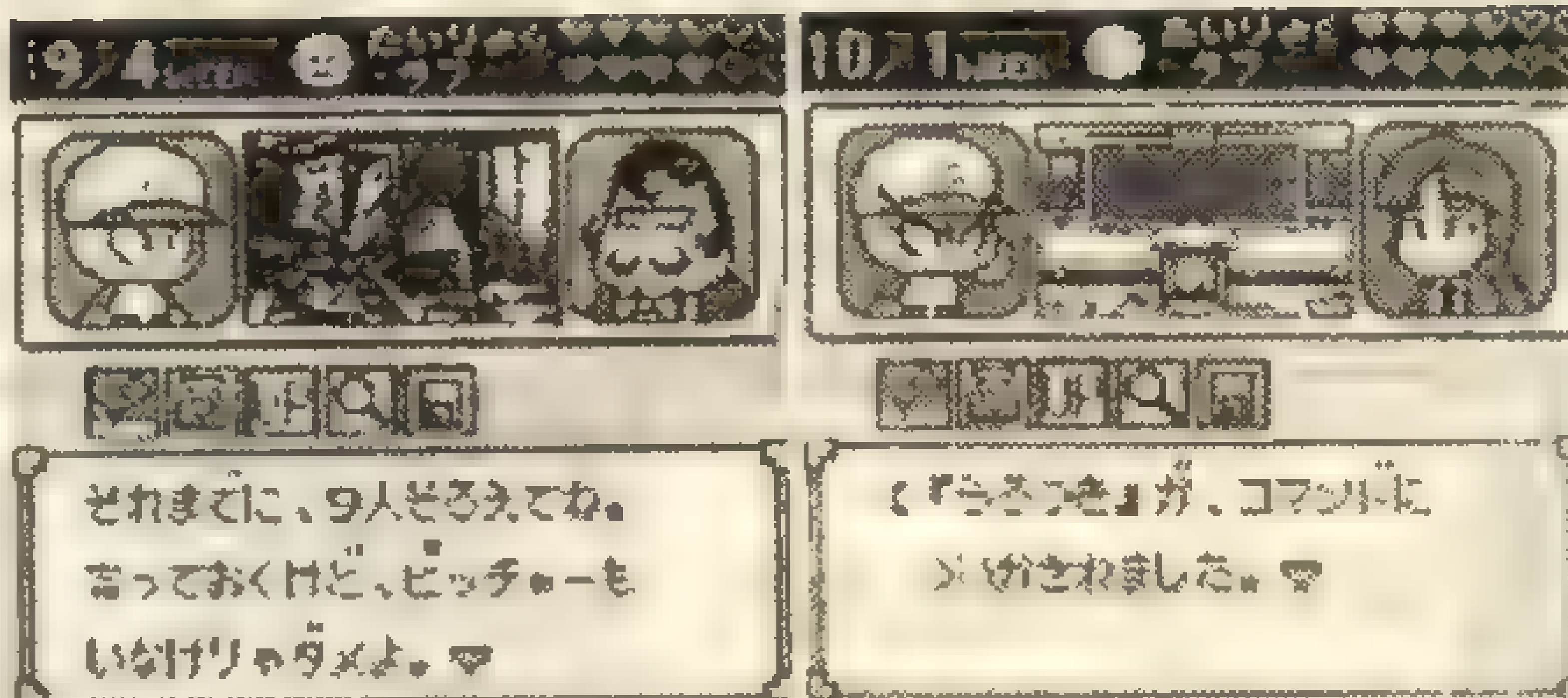
集合棒球队部员重建 极亚久高中棒球部

第一章的目的
将部员集合到9人以上

棒球部已解散！！ 应该立即去将部员集合起来！

提前集合部员进行练习吧

第一章将从主人公转入极亚久高中的9月份开始，但是第一个月能做的事很少，按成功攻略的惯例，此时应该提高体力和鼓舞士气度。进入10月份，随着师哥师姐们的毕业，将增加一条"徘徊"（うろつま）命令。从此，游戏才算真正开始，应尽量将部员们组织起来，从本章后半段就开始训练。



↑如果碰到生病等特殊情况，就在9月份开始治疗吧。

↑如图，在这次事件结束之后第一章也会结束吗？

可以进行训练，但还是从组织部员开始吧

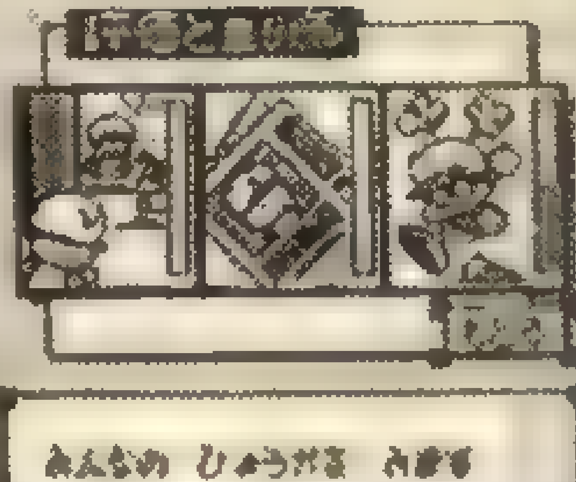
虽然从一开始就可以进行训练，但还是先确保队员人数之后，再开展训练效果更好。而且还可以强化队员能力哦！



▶集合到一定数量的队员，就开始专心地训练吧。

在第一章，对评价不必太介意

在"パワポケ"评价分（チームイト）友队和世间（世间）两种，在第一章组织全体部员完成之前，对这些评价可毫不理会。



▶"世间"的评价时，在练习中如果队员受伤，其数值将下降，请多加注意哦。

第一章的过程

人类如果能知道未来即将发生的事情那该多好啊！因此，现将第一章的大致梗概介绍如下。

9/1周	9/4周	10/1周	11/4周	1/3周	3/4周

●转入极亚久高中

胸中怀着成为职棒选手的伟大理想，主人公进入了极亚久高中的棒球部，但棒球部已荒废多年，但我们的主人公决不会轻意放弃。



●输给パロフル高中，将师哥们送往医院。

虽然给对手吃了有毒的盒饭，但极亚久高中仍然惨败，师哥们因受不了打击，而被送往医院。

●亀田加入棒球部

「うろつく」命令追加

因为先辈们都不在，为了组织部员「うろつく」命令将被追加，真正的游戏将自此开始。



开始组织部员，在周围转来转去，在微型球队中组织队员。

由亀田介绍来的，一定要加入棒球部的平山，将根据主人公对守备位置的需要，当职投手或野手。

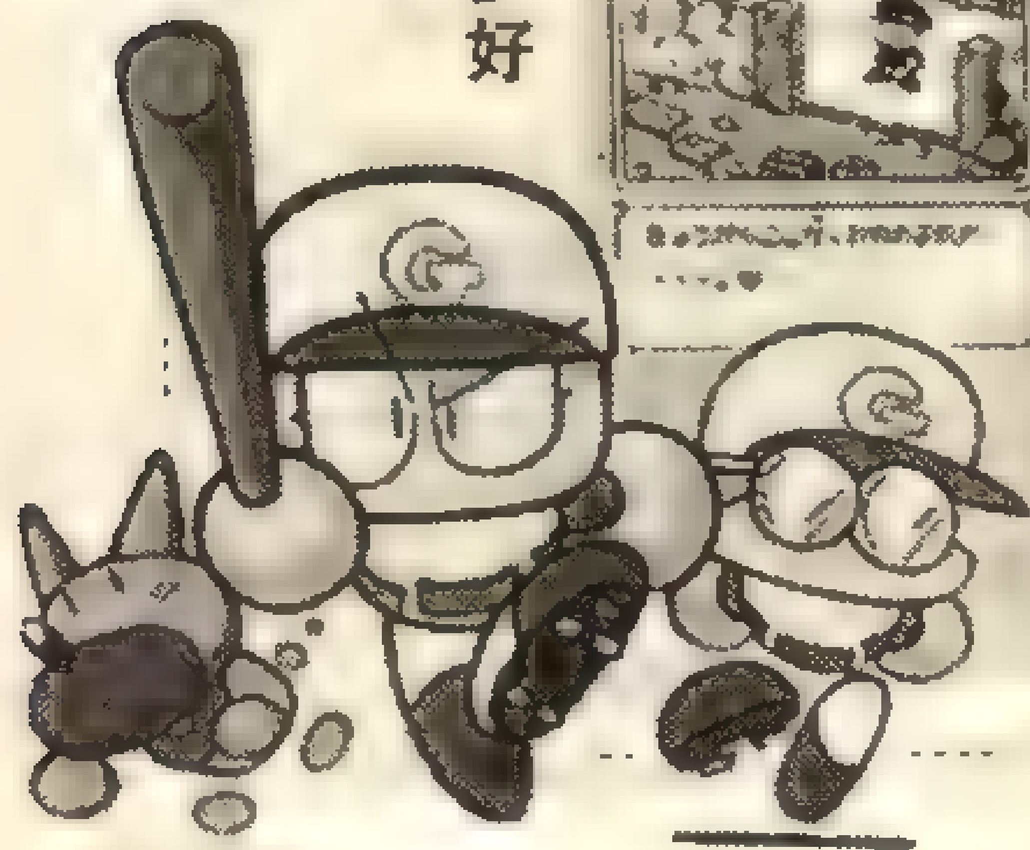


受食品的诱惑，荒井与兄弟加入棒球部。虽然一下楼纳了三个人，但他们都是厉害角色，3人还有一个姐姐呢。



如果没能组织一定数量的部员，则游戏到此为止。顺便说一句，如过早组织齐队员，出了问题可在此一并解决。

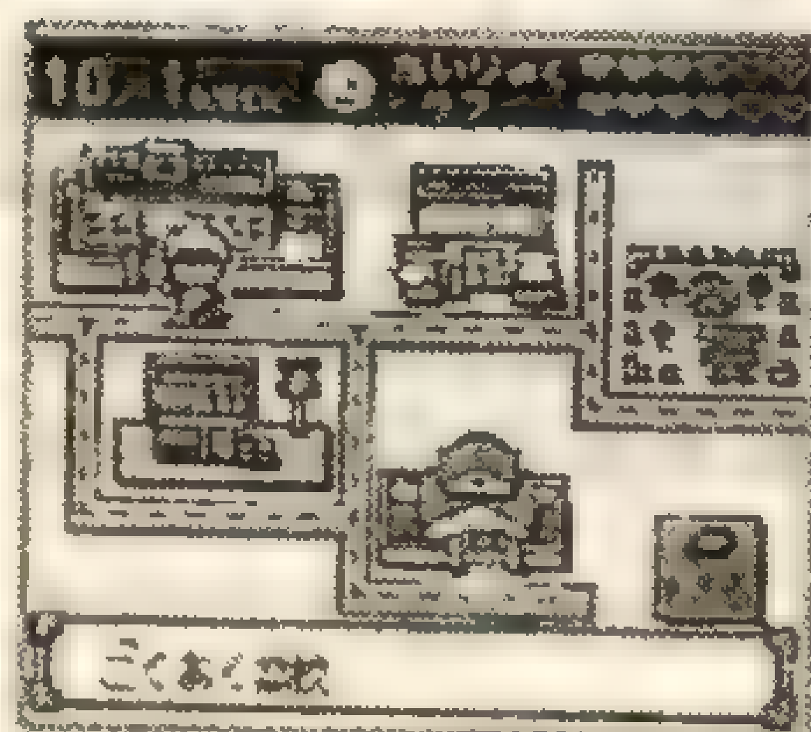




利用丰富的命令去各地察看吧！

在总地图上可以看见各地事态的进展

地图分总地图和校内地图两种。在总地图上的各地都有比赛发生。因为有未登场的人物和那些只在当地发生的事件，所以可利用大地图进行查看。另外，和N64版的成功一样，还可对那些只有通过比赛才能掌握的特殊能力进行核对。顺便说一句，此时还能再召集队员。



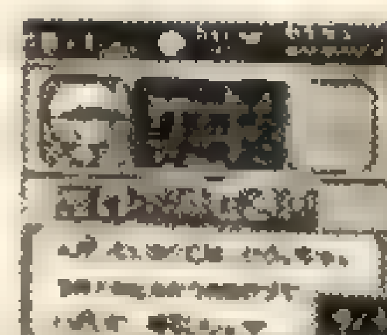
在"パワプロ"的成功中您所熟悉的游戏中心，和龟田展开对战，独田马里子将在此登场（即使不到这儿，她也会登场）！



▲如何为"グググッチ"携带的游戏命名呢？

神社

在这里和"5"一样可进行训练。另外，龟田及其它部员均有比赛任务，使全体成员的能力提高的比赛项目非常繁多。



◀练习有3种，但注意不要过于勉强，以免受伤。

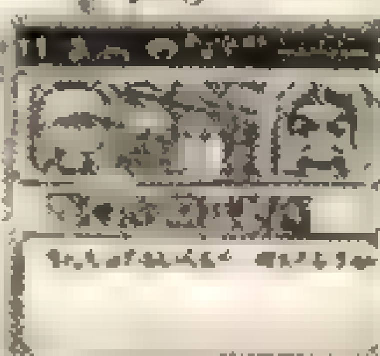


▶队员的比赛项目和友队评价值都将增加和提高。

这有一个态度恶劣的店员。来到这里后队员们的干劲下降，肝火上升。相比之下还是女店员可爱一些。



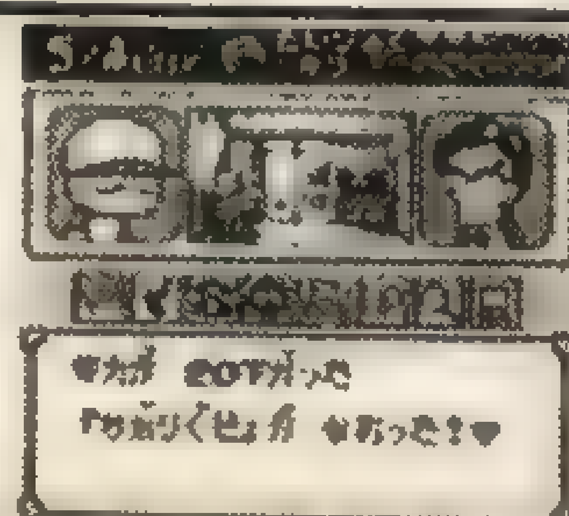
◀不看比赛，当然不知道名字啦。



▶这个店员为什么待客这么冷淡呢？

自宅

母亲去了天国，家里只有父亲和主人公两个人。和父亲对话之后，有时会干劲上升，但基本上还是给予主人公消极能力的时候多。



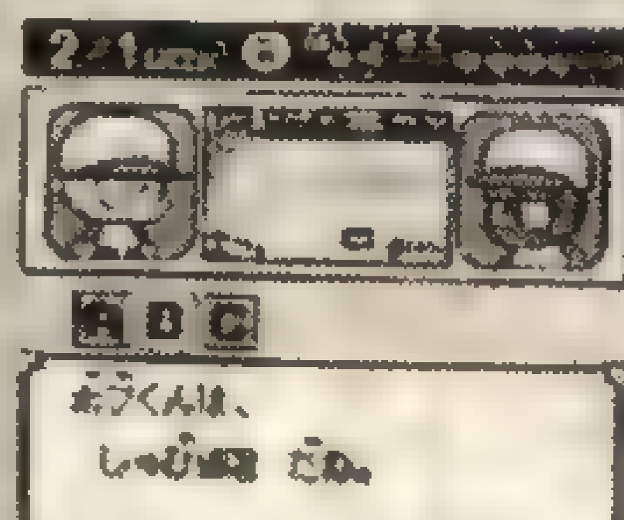
▲感觉自己仅仅是工薪族一员的爸爸。

在校内地图的范围内召集部员

第一章最大的目的就是召集部员。须注意，部员只能在高中内召集，能成为部员的人物分两种，一种是需通过对话就可以吸收为部员；另一种是通过小游戏战胜它，使它成为部员。当然，通过游戏得到的部员的初期能力要高些。

训练指示在部室(部署室)

用游戏召集的部员一回到原来的部室，即可对其进行训练指示，确定各个人物的能力，并将其能力大幅提高。



左藤将在此成为部员，而且还有和外藤的比赛。当然，见不到他的情况时有发生，只好多来几次让他成为部员了。



正在一个人吃盒饭的佐藤

部室

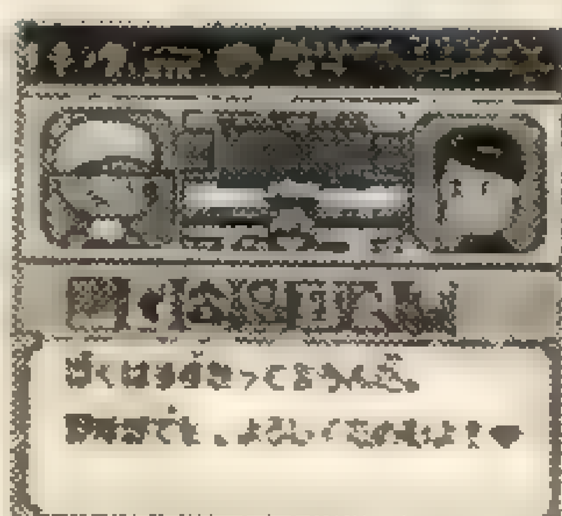
为了进行召集部员的小游戏，而来到这里，你一定会碰到"グー"，但想使他成为部员真是很难哪。



去棒球部后将发生大扫除事件

教室

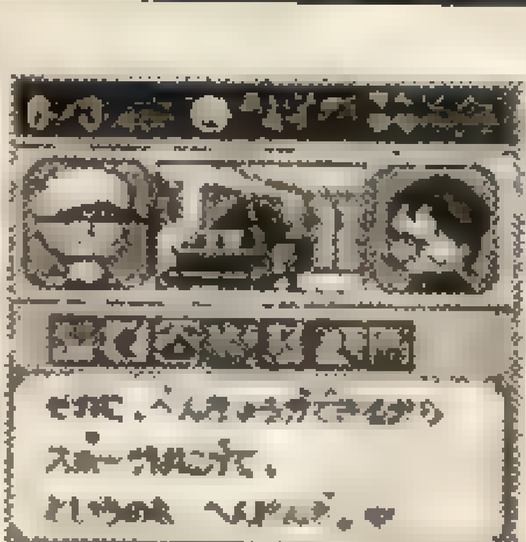
在这里，贫困学生田中和卡通迷铃木二人将加入棒球部，除此之外，还有很多比赛任务。



难得的名字，也许很恰当呢

音乐室

部室以外是进行迷你游戏的唯一场地，这里的水原若是个学习很好、体育也很棒的了不起的能人。

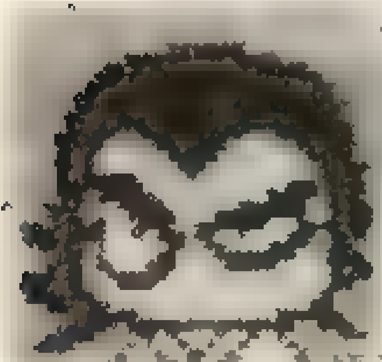


虽然长相不怎么样，但却是文武双全的难得人才

用迷你游戏吸引其他部的部员吧！

让高能力人物成为部员

如前页所写的，因迷你游戏而成为部员的人能力很高。如果这样的话，应该还是让他们成为部员，这样对培养能力强的选手有利。因此，让我来为大家介绍以下5种迷你游戏吧！但是，需要反应能力的迷你游戏很多，所以即使懂了也很难操作。



空手部

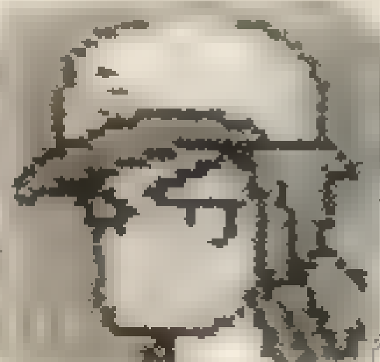
在这里可以使连混凝土建筑都能打碎的村上成为部员。迷你游戏是连续逃避村上重拳一分钟。主人公的体力消耗光后即结束。看来还是有一定危险的！



◀计时器可是很严格的。



▶太早和太迟都会被重重的击中，一定要注意啊！

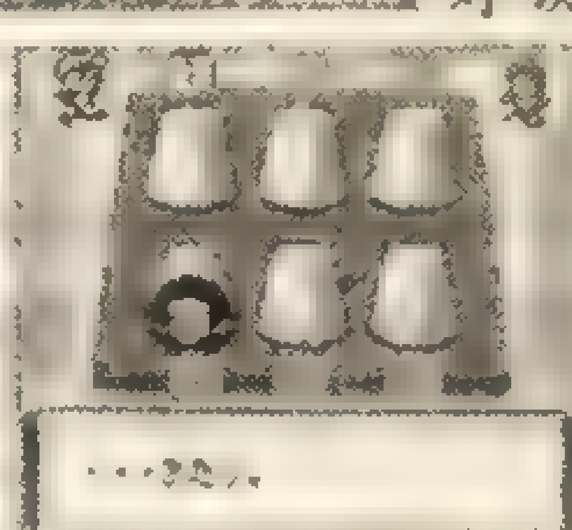


网球部

在网球部中，猜中对手的心理才能赢得迷你游戏。杯子是活动的，不要看漏了。如果答对了，三鹰就可成为部员了。



◀开始时、是不是对子和三鹰从第二次开始，能够玩游戏。



▶最简单的游戏。但是、有时也会突然出现毫无关系的问题。



陆上部

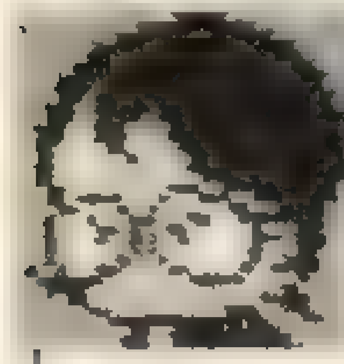
陆上部是用秒表算时的游戏。成为部员的武田刚要在规定秒数内停止3回。但是，最后的第三次是从剩下1秒钟开始的！还是反复试试吧！



◀单纯的游戏，没有什么攻略方法。



▶唯一的方法是反反复复的试验。



音乐部

在这里成为部员的是水原。在音乐教室里，有"ビートマニ（节拍热）"的迷你游戏。将光标移到从右往左流动的音符上，把计时器准备好，按下按钮。1次计入1~5分，合计190分以上就合格了。作为秘技，反复尝试同样是必要的。



▲这是音符连续，相当难的一点。应提前按下按钮。

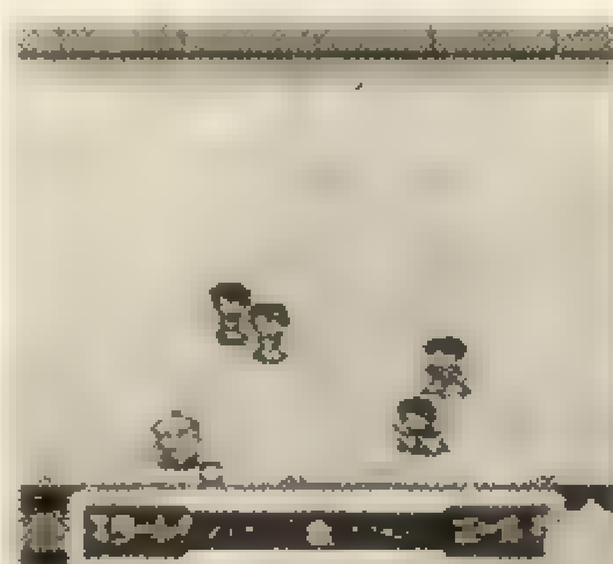


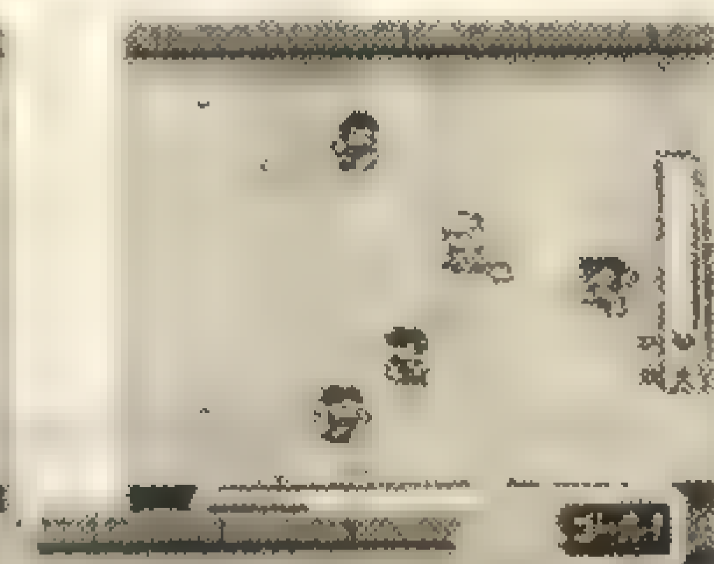
▶合格线是180分。但是一旦失败，合格线就会下降，所以会稍微容易点儿。



足球部

足球部，正如其名所示是足球的迷你游戏。躲开足球部员，射门。守门员是可以成为部员的**ボブサムソン**（波扑·萨姆森）。让阻挡队员向下牵动，从而确保自己的空间。





▲尽量将足球部员上下牵动。

▶那样的话，空间剩出来，比较容易前进。即使部员很多也没关系。



▲最后躲开守门员射门，这很简单吧。

第二章
飞翔篇

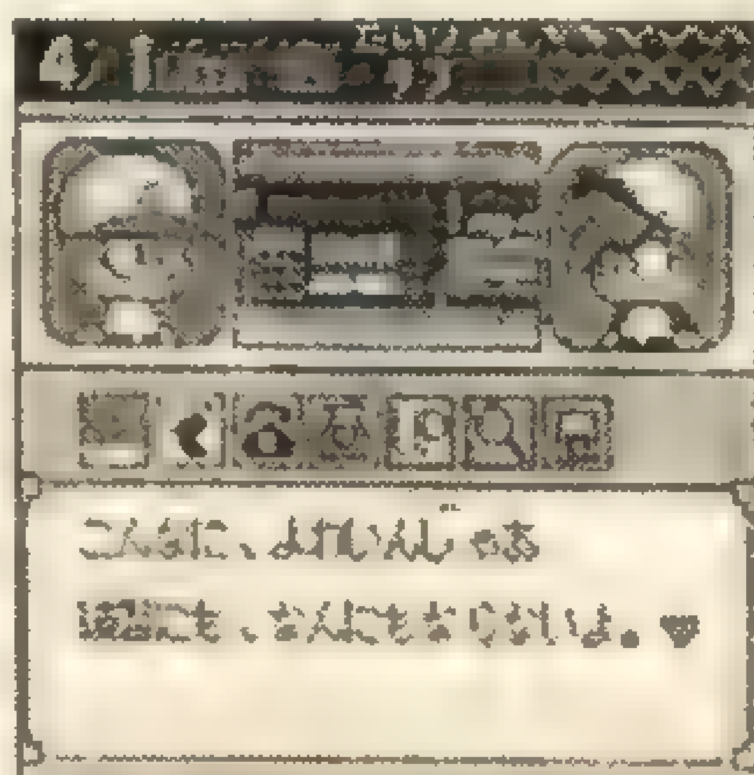
磨练弱小队伍，在正式比赛中，应取得1场胜利！！

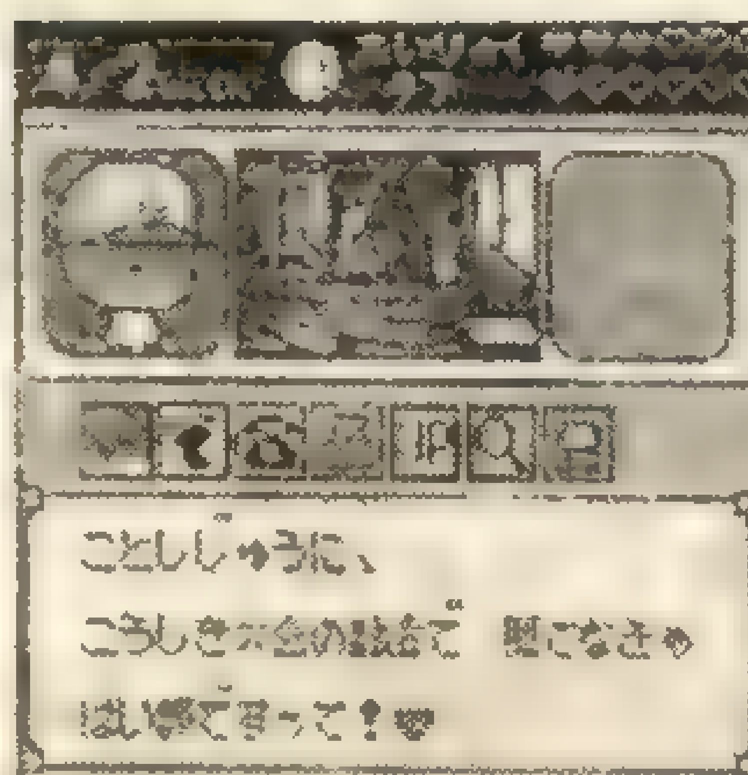
第二章的目的
1年之内在正式比赛中获胜

新磨练！！　为了1场胜利，磨炼队伍！

还有许多难题是……

“集合部员就一定会赢得胜利！”，如果玩家这样想，就是大错特错了。看过和“晓”高校的比赛（惨败）后，教练若在1年内的正式比赛中一场也没有取胜的话，就要解散该部。在第二章中，不仅是个人，整个队伍能力的提高也很重要。

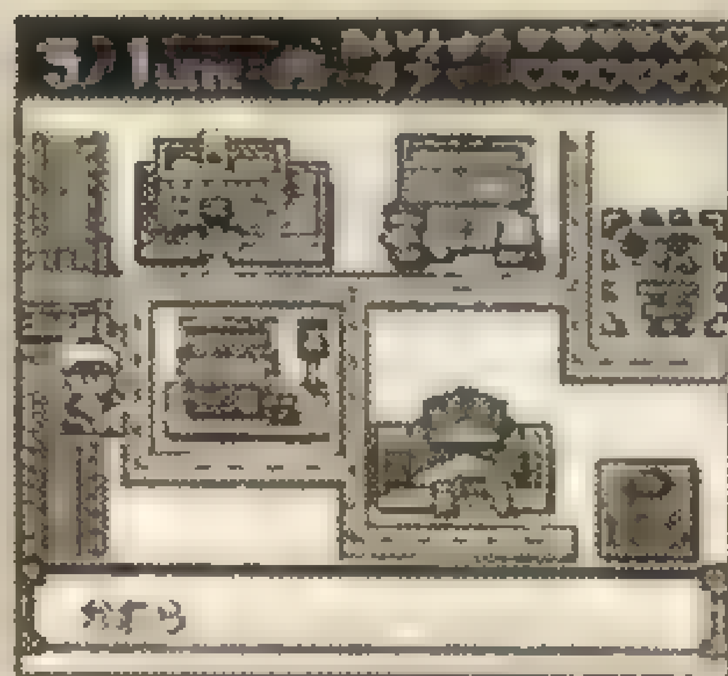


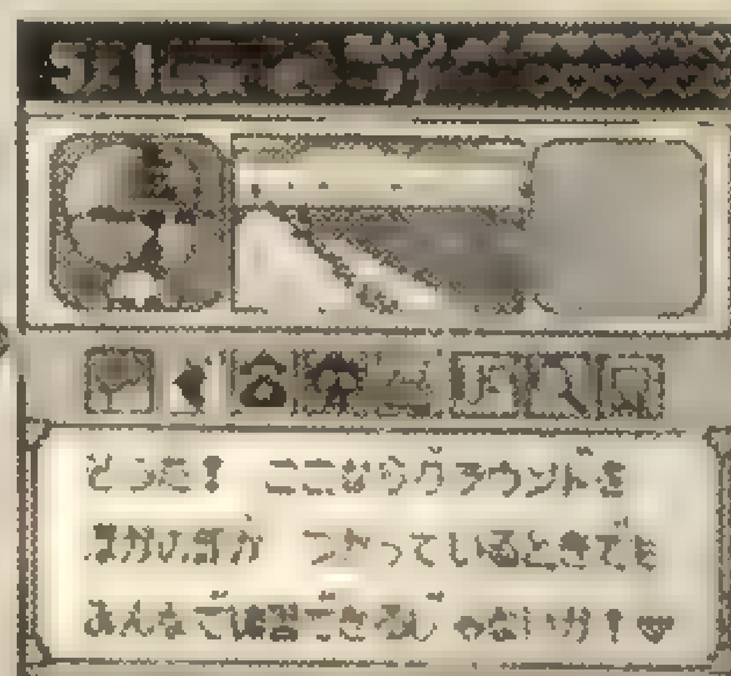


◀败于「晓」高校……招集在一起的棒球部惨

增加主要地图中可以移动的场所！

进入第二章，在主地图中，可移动的场所中加入了“かわら”。在这里，可以进行全体队员的练习，所以以后可以多多受益。另外，不能进入校内地图（可以进入校内）。





为了磨练队伍，去河滩吧！

第二章的过程

正式比赛一直到10月为止都没有，所以不要着急，扎扎实实的磨练队伍吧。

4/3周

●石田之经理

为了轻而易举的获得一次胜利……因此削弱对方队伍的命令登场。

【ぼうがいさくせん（妨害作战）指令追加。】

5周

●练习比赛 VS パワフル高中

和一个月前刚输过的『晓』高校的练习比赛。但是这次的对手是一年级的学生。

6/1周

●练习比赛 VS パワフル高中

7/1周

●地区预选

然后，是盼望已久的正式比赛，但是因为教练的诡计输了。同时，在这里，加藤老师登场。

10/1～4周

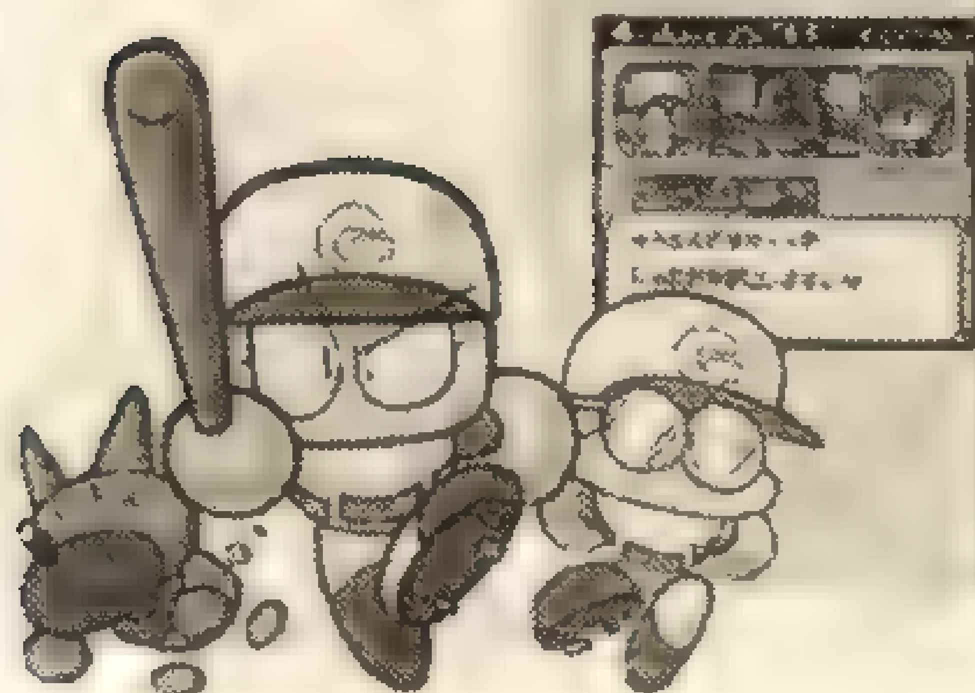
●秋季大会

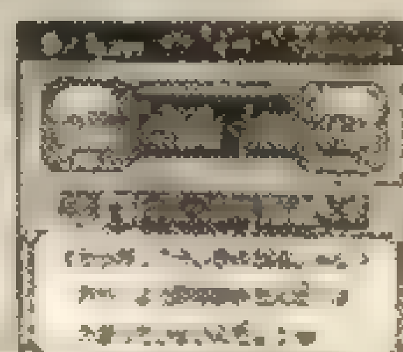
这是正式的，在这次大会中若获胜则可过关。因为是秋季大会，所以如果胜利应该能入选，但是……

3/4周

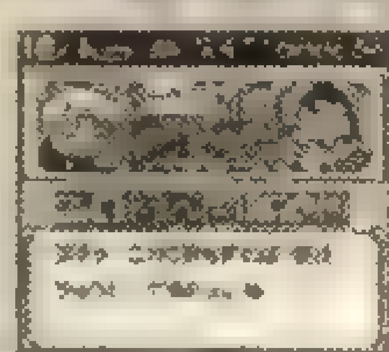
●棒球部存续之决定

实际上在秋季大会上即使一次胜利也没取得，在这里还会给你最后一次机会。但是如果再次败北的话……







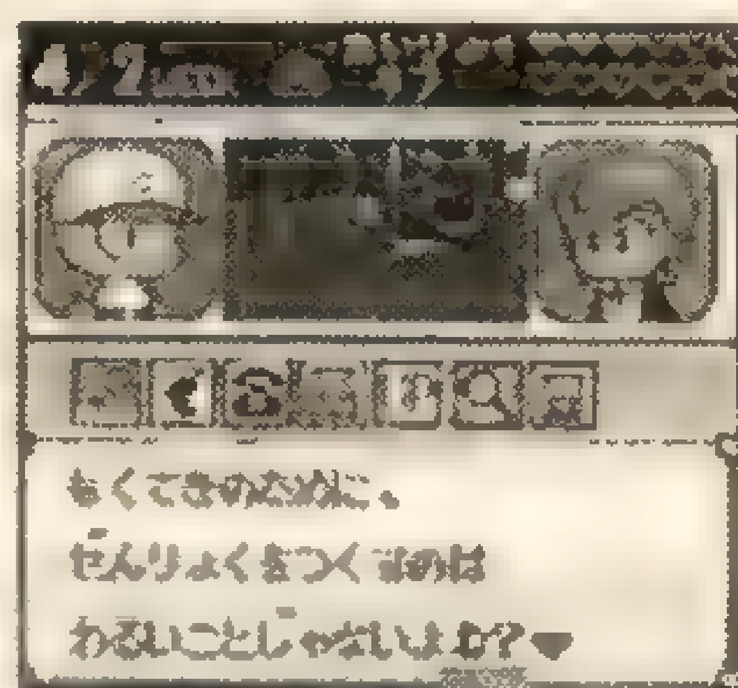




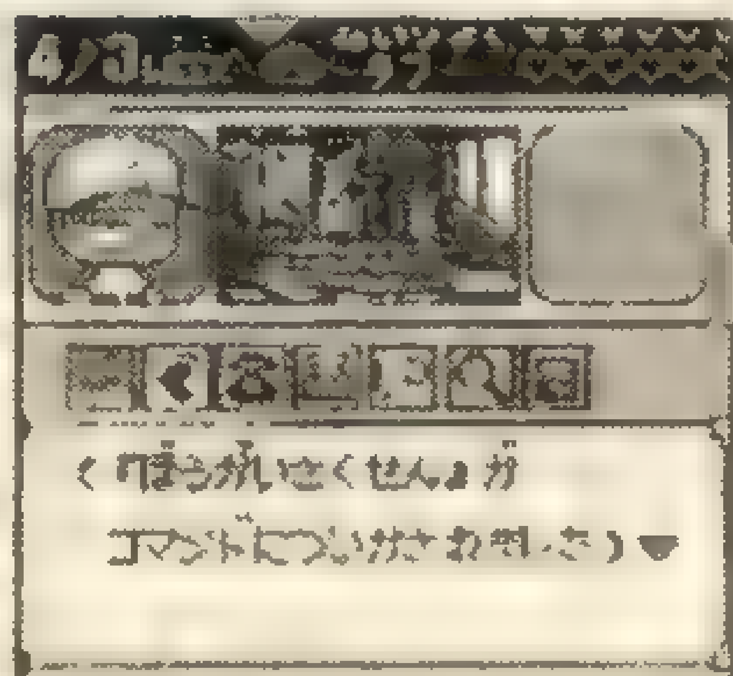
新指令"妨害作战"的使用之路

还是极亚久!! 以"妨害作战"削弱对手!!

进入第二章，在遇见四路理惠之后的第二周，"4月第3周"，新指令"妨害作战"被追加进来。此指令正如其名，是针对敌人进行妨害作战。使用此指令，敌人就会越来越薄弱。但是与此相关的评价价值也会下降，因此还是尽量少用为妙。



某日在和外藤前辈走夜路的时候，偶然碰见了四路理惠，此时将强行展开情节。



"妨害作战"指令也要小心使用。

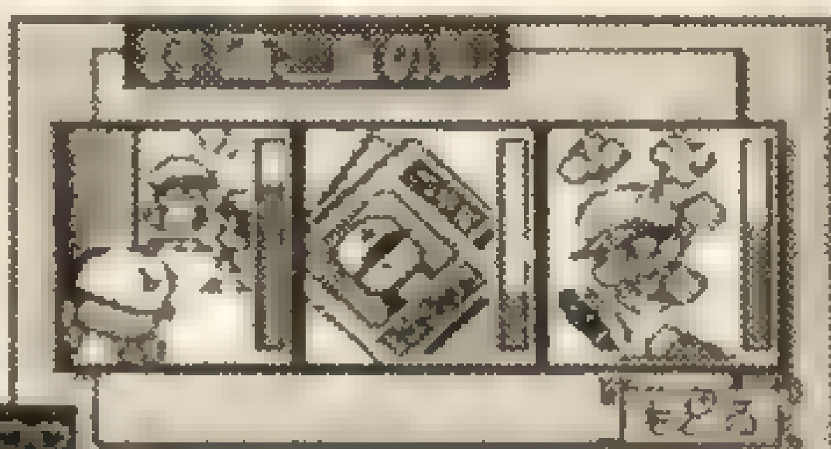


▲使用"妨害作战"指令后，友队将用你熟悉的基多君的衣服进行妨害工作。

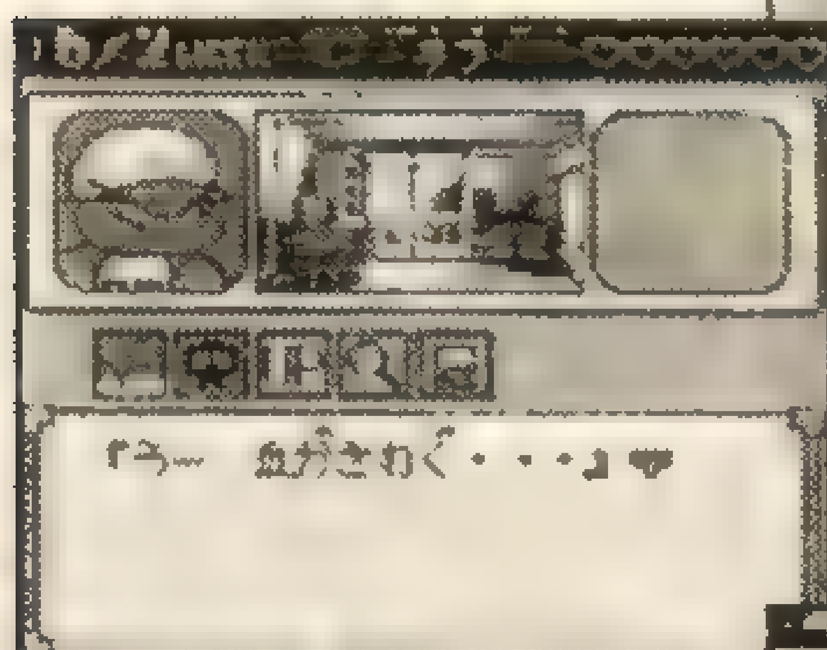
如果不注意肝火就给你点颜色看看!!

本不想进行"妨害"……

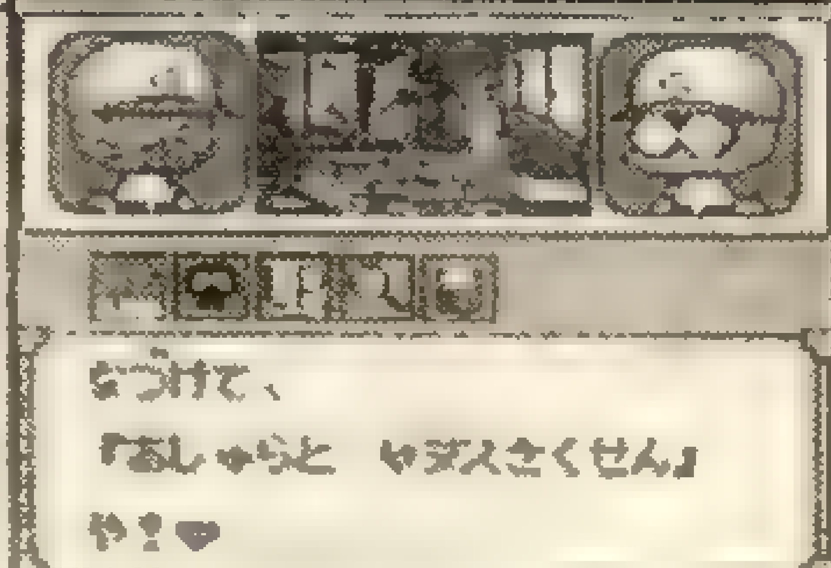
虽然可以削弱敌人，但也会使自己心情不好，士气低落，评价值降低，因此玩家常常不愿意使用"妨害作战"的指令。可是，在"パワポケ"中时常有无论如何都不得不采取"妨害作战"的情况发生，那就是在血气特旺的时候。如果主人公的肝火超过一定数值，可选择的指令就会减少。为了降低血气，就必须被迫进行训练或"妨害作战"。在二者之间作出选择，量你也不会选择训练吧!



▲虽与第一章无关，但在第二章以后，此画面除给出两种评价外，还将显示你的肝火数值。



▲血气积蓄太旺，就会象这样令主人公处于极度兴奋状态。



▶如果这样就只好选择"妨害作战"了。虽说选择训练亦无不可，但受伤率会高得惊人!

血气一多，受伤率就会上升

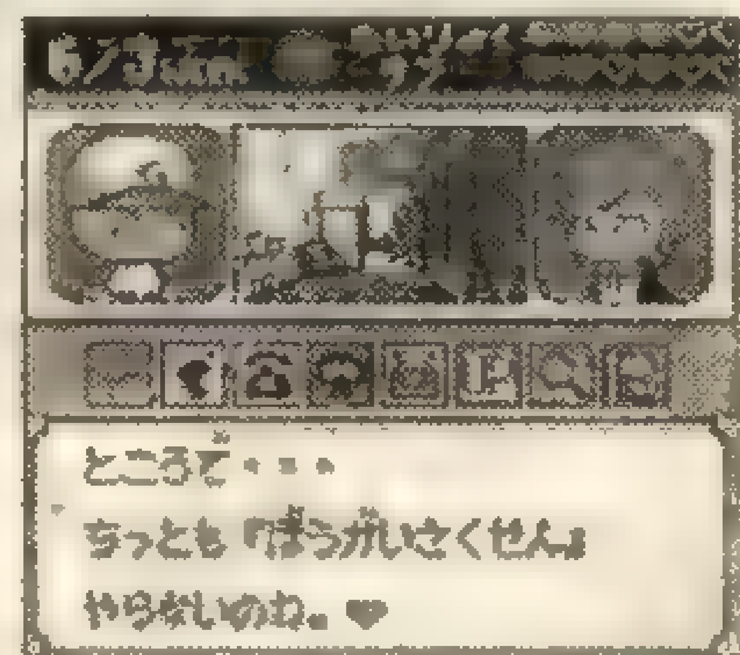
为了降低血气，训练必不可少，但是由于血气上升，处于兴奋状态，所以练习时的受伤率也会居高不下。但此时，训练的经验值也会涨至平时的1.5倍，你是否会孤注一掷试一回呢。



◀面对这种受伤率，还是慎重一些为好。

一回"妨害作战"都不使用，有什么益处吗?

既然有这样的系统设置，那么值得疑虑的一点就是"妨害作战"指令一回都未使用的情况。虽然具体情况仍不清楚，但基本上可以肯定，如果没有进行"妨害作战"，那么在途中也许看不到理惠的台词。也许……



◀实际上，到了本章后半段还有为进行"妨害作战"而展开的比赛呢。

让你牵肠挂肚的剧情大揭秘

独自一人在河边默默练习的平山

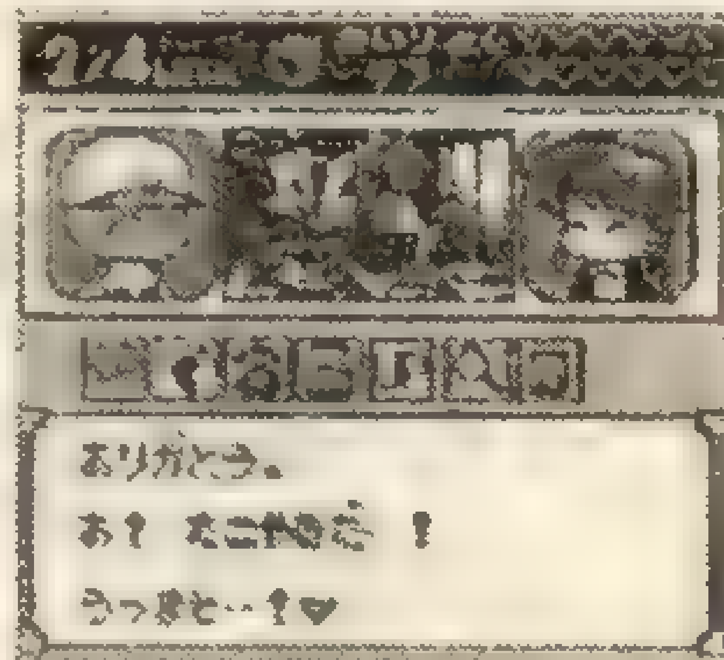
在第二章出现的河滩上，主要是队友进行练习，偶尔会发生平山练习的情况。为了不拖整支队的后腿，平山独自一人拼命练习。主人公为之所感动，与他一块儿练习。你可以感受到青春的活力。



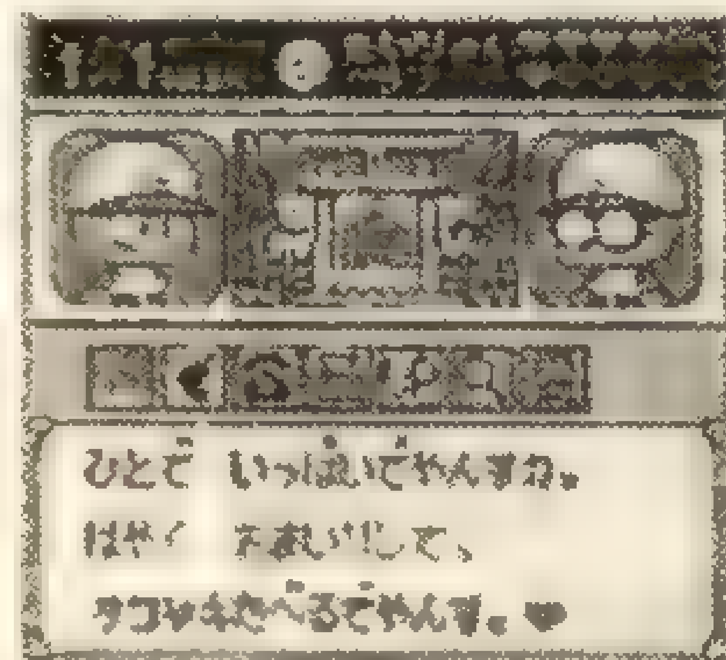
▶嗯，的确是个很努力的人。自己也要努力训练哦！

为什么游戏人物喜欢烤章鱼

玩"パワポケ"最引人注意的是烤章鱼。在正月时有烤章鱼，送饭时有烤章鱼，便当里也有烤章鱼。为什么有烤章鱼的事件这么多？大概是因为制作游戏的地方在大阪吧。



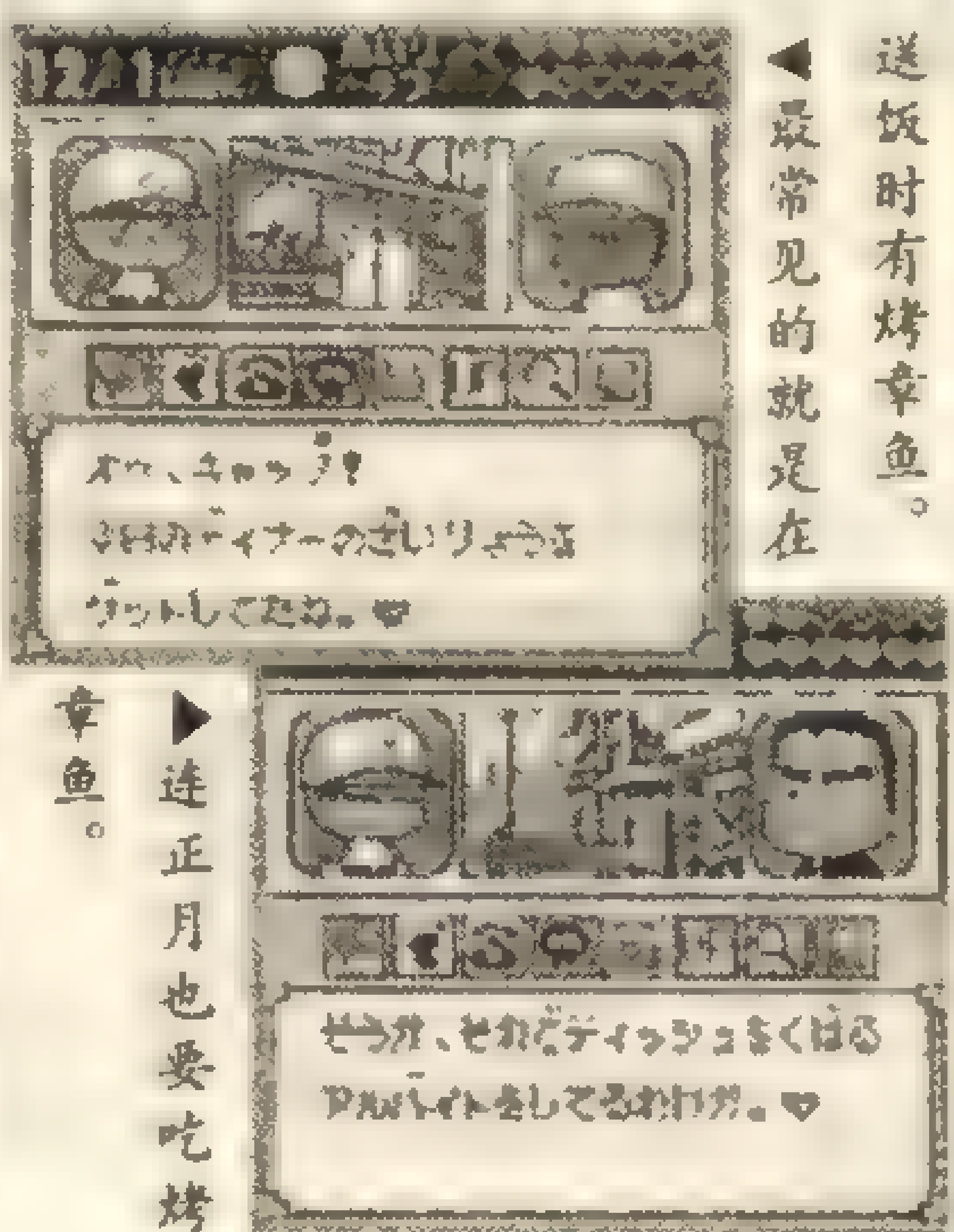
▲关于"ボブ"，除去他家里，还有与练习有关的事件



▲贫困生田中一边打工一边练习。

部员改变了故事

在以部员身份出场的人物中，各部员都有不同的故事发生。比如，在"ボブ"家吃饭，田中打工，水原提出变更守备位置的提案。在第一章中有很多部员出现。

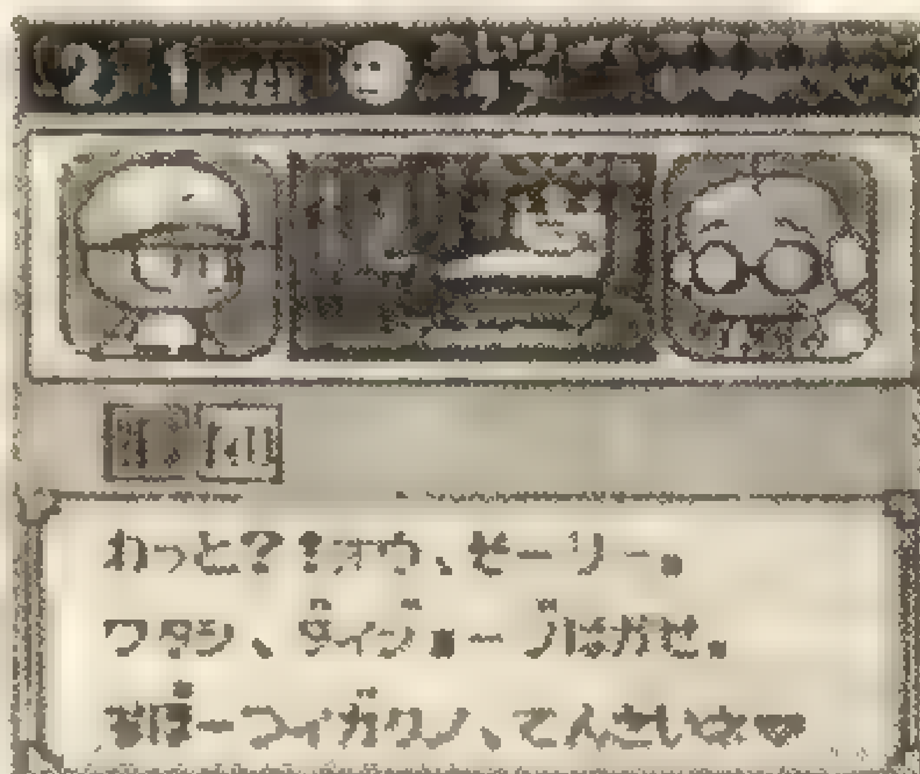


◀最常见的就是在送饭时有烤章鱼。

▶连正月也要吃烤章鱼。

在 GB 中登场的"ダイジョーブ"博士的危险诱惑

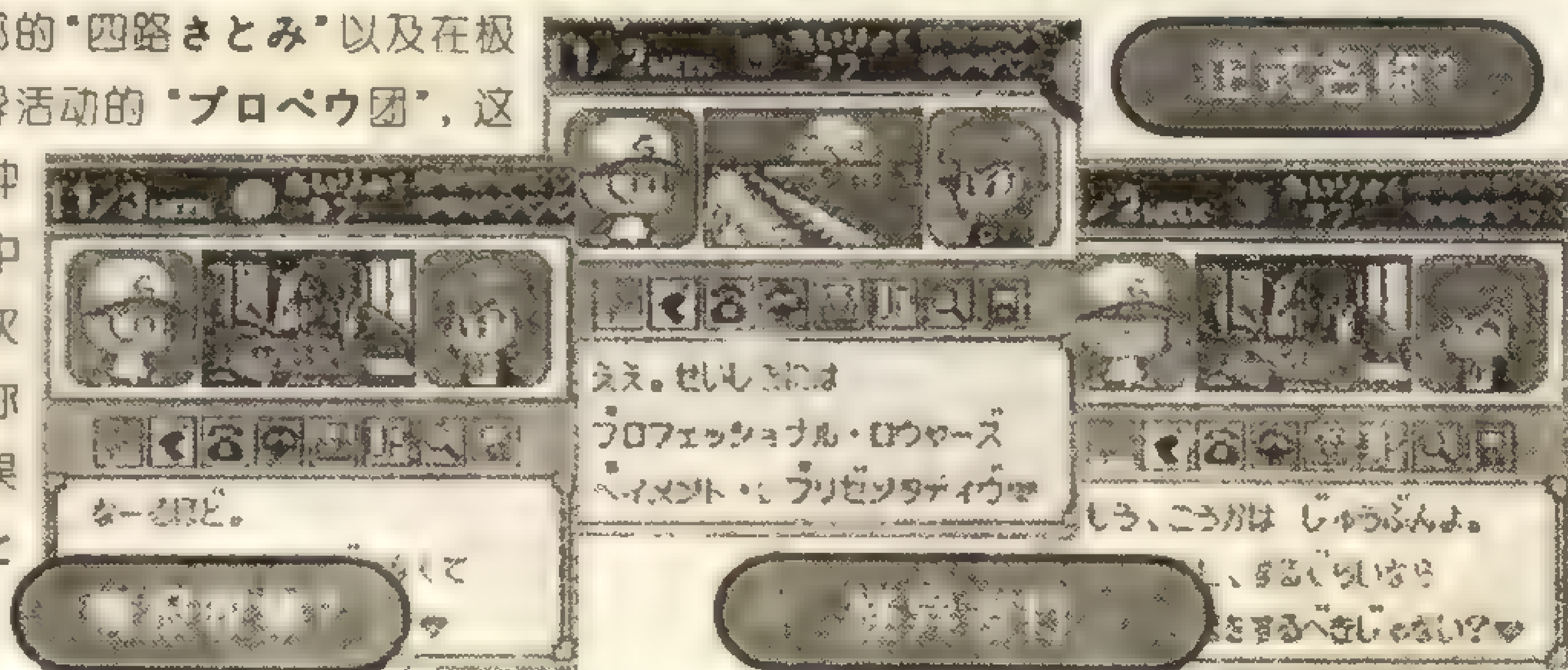
在游戏中还有一个人必须提起，那就是"ダイジョブ"博士。当然这次他又在钻研各种古怪的东西。在游戏后半部分，他终于进入了一个组织，研究选手改造。顺便提一下，游戏中可选择的手术种类与以往的大致相同。好好利用可以使能力上升。



▲与"5"相比显得有些苗条，不过他干的事却没什么不同。

"さとみ"、"プロペラ团"和"防害作战"的奇怪关系

一心想进入棒球部的"四路さとみ"以及在极亚久高中周围进行怪异活动的"プロペウ团"，这两者之间似乎存在某种联系。如果想知道其中奥妙，就反复进行几次"妨害作战"吧。这样你就可以了解真相。如果想更进一步，就让"さとみ"成为你的女友吧！



介绍第一章~二章的登场人物！！

有许多搞笑的人物

这款游戏仅一、二章就有许多人物登场。在这里先介绍其中的一部分。在迷你游戏中做为部员登场的人物前一页已经有所涉及，所以这里就不再重复了。



与N64版的矢部一模一样。与矢部不同的是你不会让他随随便便入部。

亀田



相貌让人生厌，其实人很不错。只是这副口罩是为了什么？花粉过敏？

外藤前辈



主人公童年的朋友。体弱多病，有时会住院。是个爱吃烤章鱼的人!?

あすか



棒球部顾问。有2种发型，但马尾发较适合她。让她做你的女友吗？

ようこ老师



手球部的顾问。总找棒球部的麻烦，让人讨厌。别气得咬牙切齿哦。

教导主任



身为校长，却镇不住教导主任。是因为被人抓住了把柄吗？

校长



在"5"中相同的人物。是"パワフル"高中的队长。长得象个茄子。

松包



他也一样是"あかつき"高中的天才选手。会发生和"5"一样的交通事故。

猎狩进



仿佛是个美男子的名字，但他的脸却如你所见……，鼻子上的创可贴是怎么回事？

平山纪之



因孤独寂寞在屋顶上吃饼当的人，他会打棒球吗？

佐藤



打扑克狂。长着一张方脸仿佛在说："抱歉"。在甲子园附近好象有女朋友。

铃木



贫困生。因家境贫寒，一边打工一边练习。是个很有天赋的人，非常出色。

田中



充满神秘的荒井3兄弟。

通常都是3人一起行动。1月份会成为部员。

荒井金男



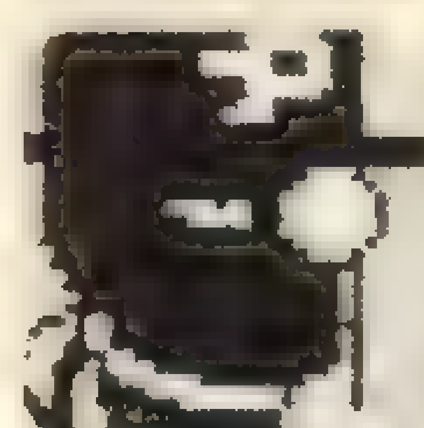
与右边的人物相同。区别方法是看鬓角的形状。那么谁是哥哥呢？

荒金银次



名字是从金银珍珠礼品的广告上来的。但"晴夫"="珍珠"稍显勉强。

荒井晴夫



怀有某种目的的团体首领。其目的是在现代社会中制造恐怖。

"プロペラ团"头目



"プロペラ团"的工作人员，会向主人公打招呼。貌似花匠。

工作呐喊54号



虽然是单亲家庭，还是将主人公培养成人的伟大父亲。象是一个普通职员。

主人公の父



会在游戏厅遇到。是个十分可爱的女孩。

独田マリコ



在初次见面时会突然撞到你。杂货店店员。将她的名字反过来念就成了游戏商的名字了!?

佐渊美奈子



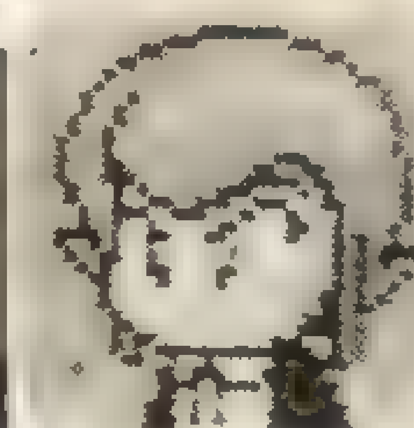
态度十分冷淡的售货员。如此冷淡让人反感。这个条码老头！

杂货店店员(男)



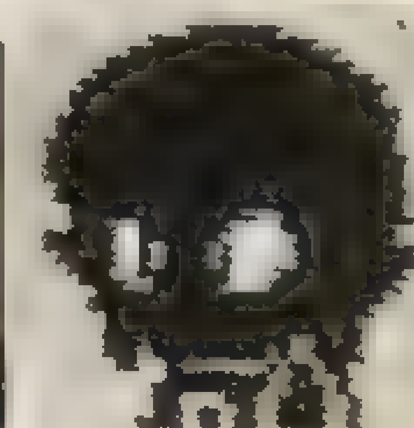
在第二章中被亀田所骗，成了棒球部经理。她给人的存在感很淡。

石田ゆき



不知为何一心要进棒球部的人。弯弯的头发十分迷人，让她做你的女友吧。

四路さとみ



似曾相识的"プロペラ团"的工作员。黑亮卷曲的头发很吸引人。

工作呐喊96号



体质较弱的英语老师。但是十分热情，可以帮助你提升能力，受人喜爱。

アルベルト老师



与"5"相比，胡子变细了，眉毛变得很吓人。这次好象没有助手。

ダイジョーブ博士



在夏天的某个事件（固定）中会突然出现的酷似加藤老师的人。

加藤老师?

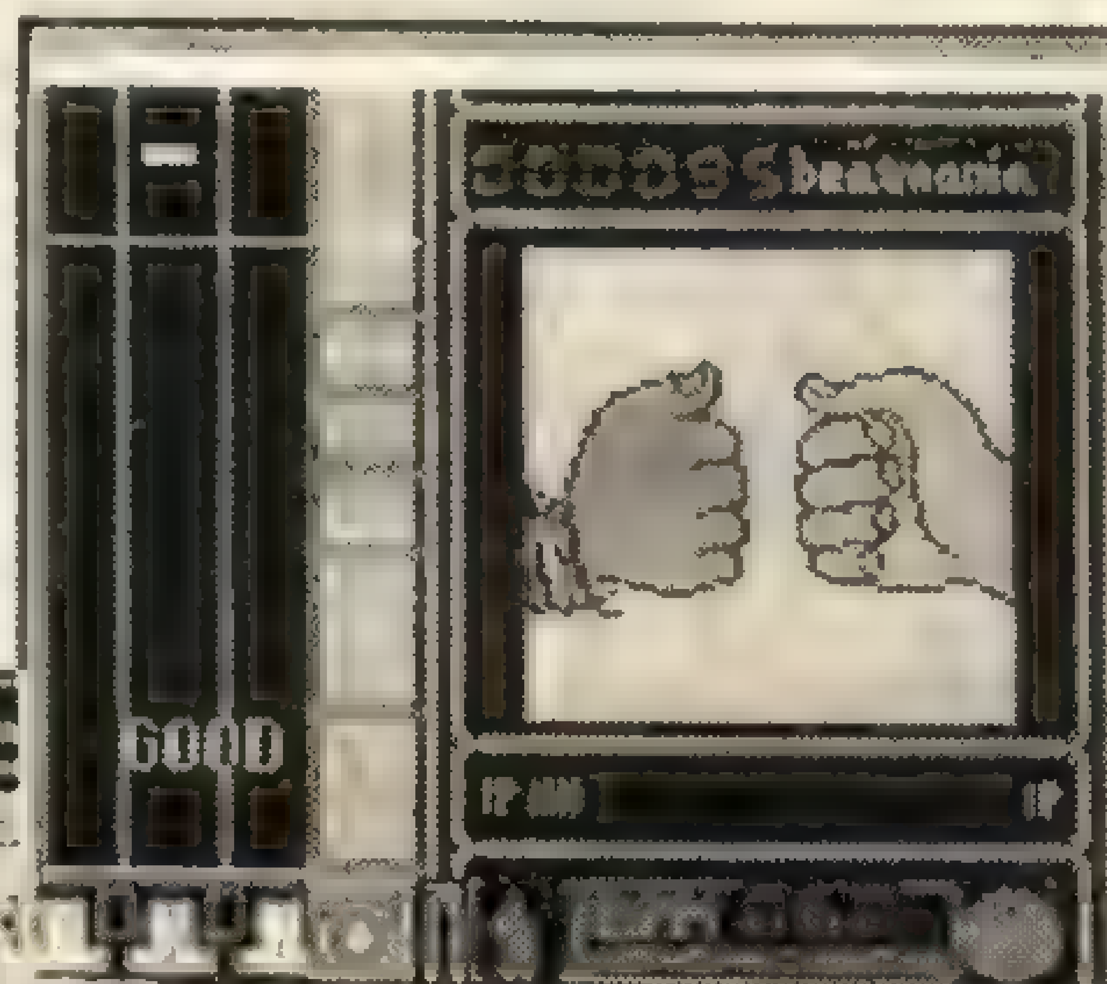
beatmania GB

狂热节拍 GB

在 PS 上大红大紫的 DJ 模拟游戏终于在 GB 上登场了。与原作一样，GB 再现了精美的画面和悦耳的音乐。在向 GB 移植的过程中，改编的方向性也得到了充分的思考。

●发售日:3 月　●厂商:KONAMI
●类型:SLG　●容量:32M

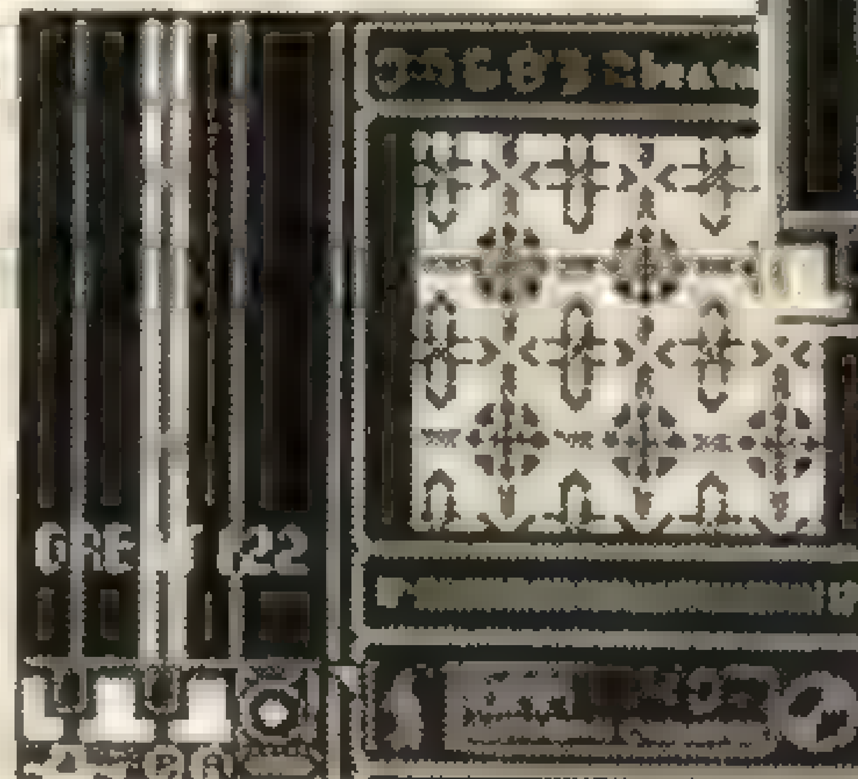
合着画面上方节奏线落下的节奏，按方向键或 A、B 键，演奏出电子合成音乐、摇摆乐、爵士乐、古典音乐等各种类型的曲子。GB 版中包含新出曲目在内共收录了 20 首曲目。除此之外，在游戏模式中还添加了新内容，而且可以设定能够使用的按钮数目，提供了从初学者到老手的各种级别。下面就来介绍一下这些特点。



▲节奏线与判断线（下方的红线）重合时，抓住时机按下对应的键。



◀演奏终了时，如果过关标记达到红色区域，就可进入下一关。



◀如在最佳时机按下按钮，会出现"GREAT"，连续出现"GREAT"会显示出出现次数，得分也会上升。

收录曲目共有 20 首！

共收录 Arcade 版 10 首曲子和 GB 版原创的 10 首曲子，共 20 首。其中有 5 首隐藏曲目，需在"ARCADE"或"GB－MIX"模式中得取高分才可获得密码，输入密码后方可"FREE"模式中演奏。



◀曲目十分丰富，其中有超难的级别，你能全部将其演奏出来吗？

	类　型	曲　名
ARCADE	?	dj battle
	break－bts	2gorgeous 4u
	funk	CAT SONG Theme of USA
	techno	OVERDOZER(romo mix)
	j－dancepop	Believe again
	bossagroove	Papayapa Bossa
	konaimix	Salamander Beat Crush mix
	minimal techno	OVER DOZER(driving dub mix)
	big beat mix	Metalgear Solid－main theme
	eurobeat	Luv to me
GB－MIX(原创曲目)	reggae	It's your－funky life!
	Jazz	kiiroi kabin
	rakugakids	Theme of RAKUGAKIDS
	latin	Feel the beat!
	Classic1	Amadeusu Mania
	Classic2	The Nutcracker Suite
	country	Cow Boy Star
	disco	Mirror ball
	ENK	Okkasan no uta
	Classic3	Swte No.3 Air

GB 版有什么特点呢?

有 3 种模式可供游戏

游戏模式十分丰富，有可以演奏 Arcade 版曲目的"ARCADE"模式，可演奏 GB 版原创曲目的"GB－MIX"模式和可以任选喜爱曲目演奏的"FREE"模式。下面介绍各种模式的区别。

ARCADE

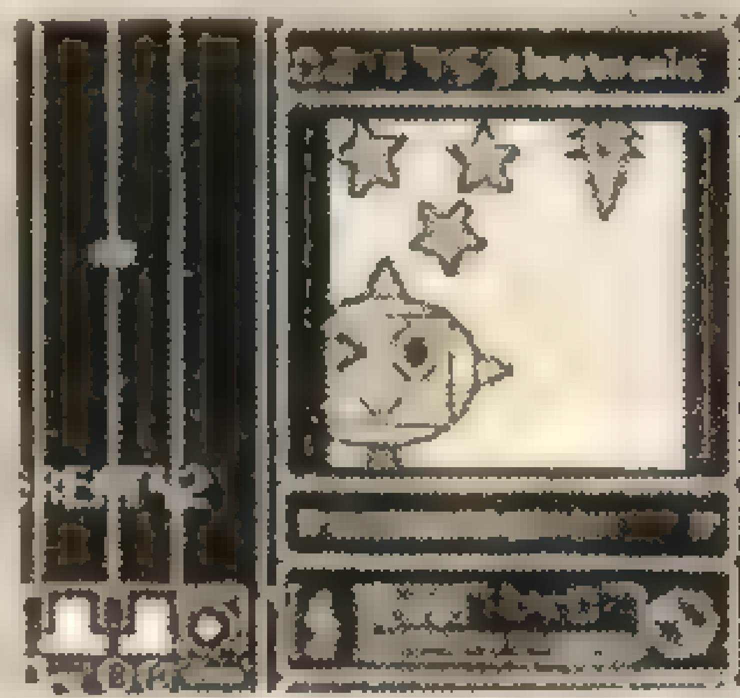
可演奏从 Arcade 版"1st""2nd""3nd"中选出的 10 首曲目。分"NORMAL"和"EXPERT"两种难度，"EXPERT"难度中，状态栏从满状态开始。一旦出错便往下减，直到没有，游戏就结束了。



▲即使出现"GREAT"或"GOOD"，状态栏也不会上升。

GB—MIX

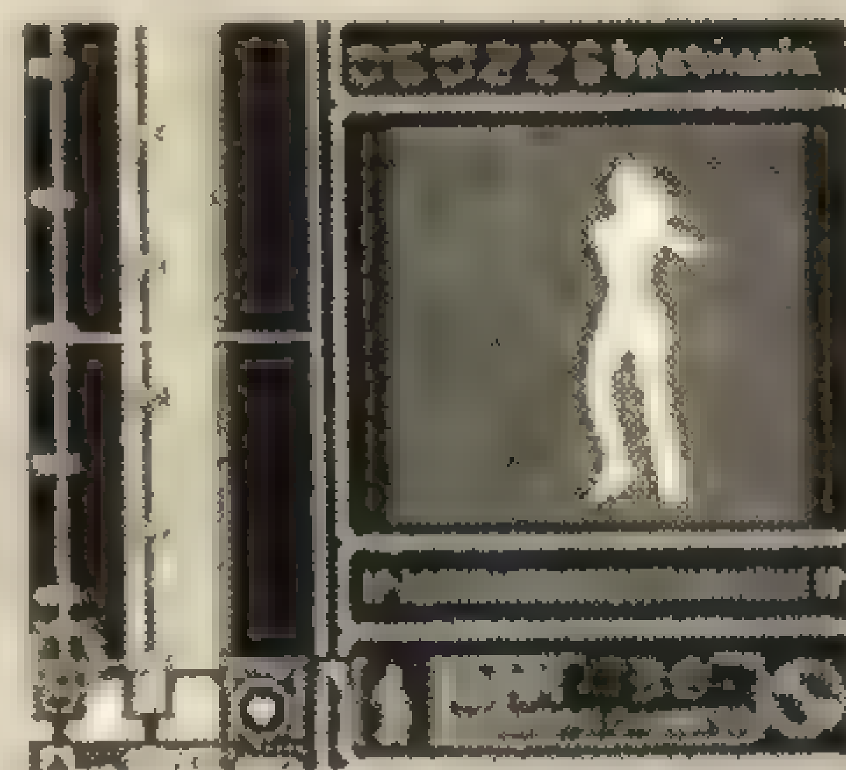
可以演奏为 GB 版新作的 10 首原创曲目。各关中演奏曲目被限定，共有 10 关。这个模式下的曲目绝不亚于 Arcade 版的曲子。其中还有演歌。



▲玩过 Arcade 版和 PS 版的人试一试新的曲目吧。

FREE

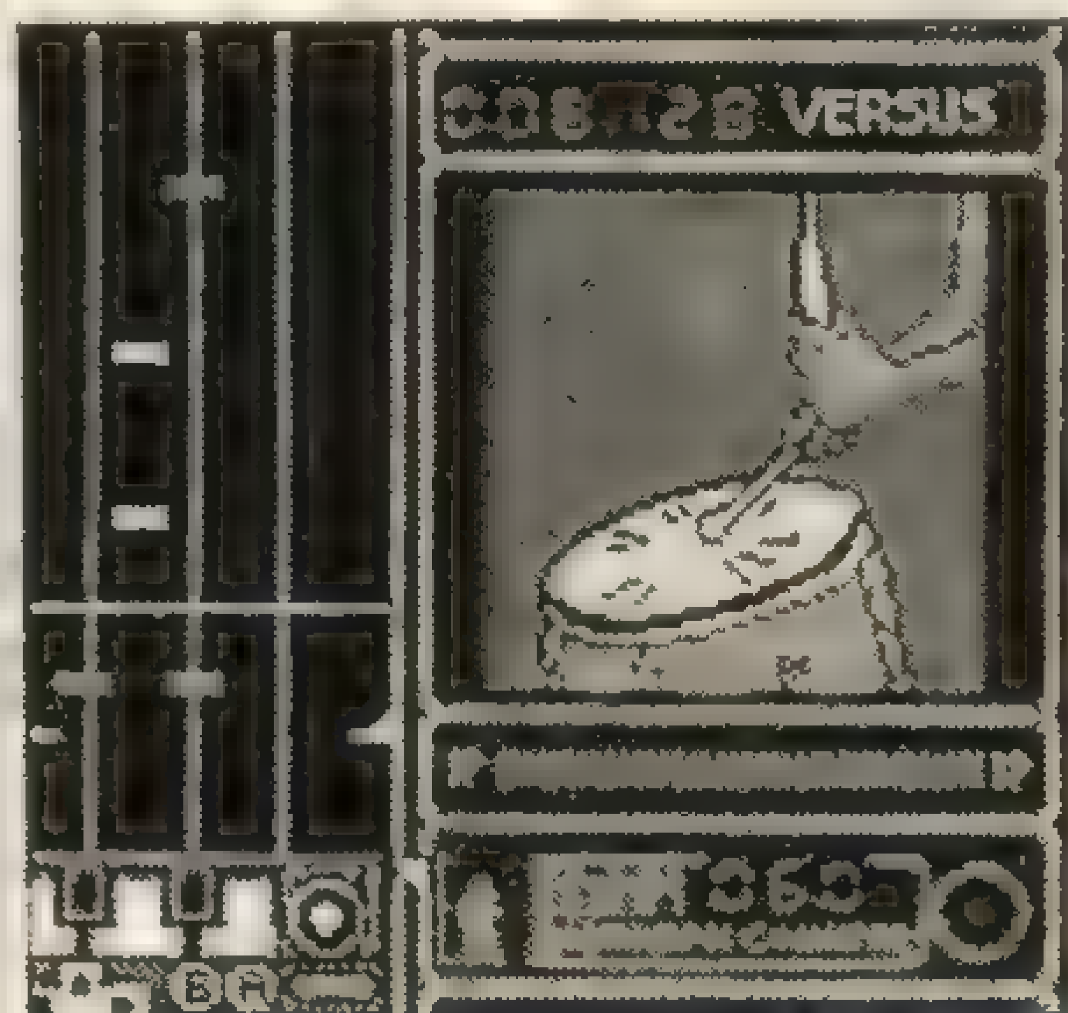
可以演奏除"djbattle"以外的曲子。在此种模式下可以随意练习较难掌握的曲目。还可用"AUTO"观看 COM 的演奏。看完电脑演奏便可抓住曲子的韵律，对自己的演奏是个参考。而且"HIDDEN"可让节奏线中途消失，可用于对战模式的练习。输入密码后还可以演奏隐藏曲目。



◀较难的曲目可选「AUTO」先看看 COM 的演奏，找找曲子的感觉。

可进行联机对战

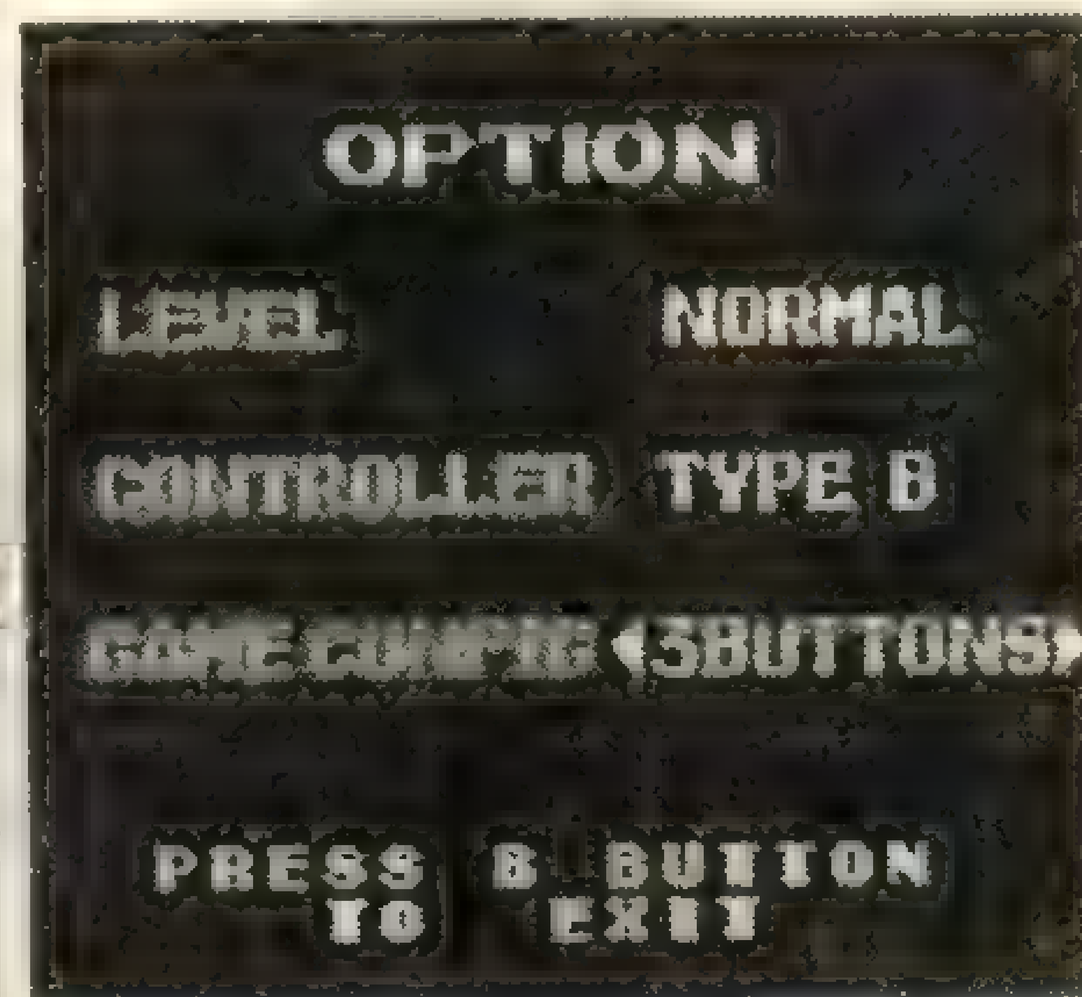
对战规则中，谁的状态栏先变空谁就输了。一旦出错，状态栏便会往下减。连续奏出"GREAT"会使对手的"HIDDEN POINT"上升，可以干扰对手演奏。



◀「HIDDEN POINT」变高以后，节奏线就只能看见很窄的一部分，渐渐变得难以演奏了。

可以改变各种设定

可以自由设定按钮数为 2、3、5FULL(6)。除了使用的按钮以外，其余均由电脑自动为你演奏。可以根据自己的实力选择。而且可从 3 种操作方法中任意选择 1 种。



◀能够变更操作方法和使用按钮数，可以体验从初学者到老手的不同难度。

Last Bible

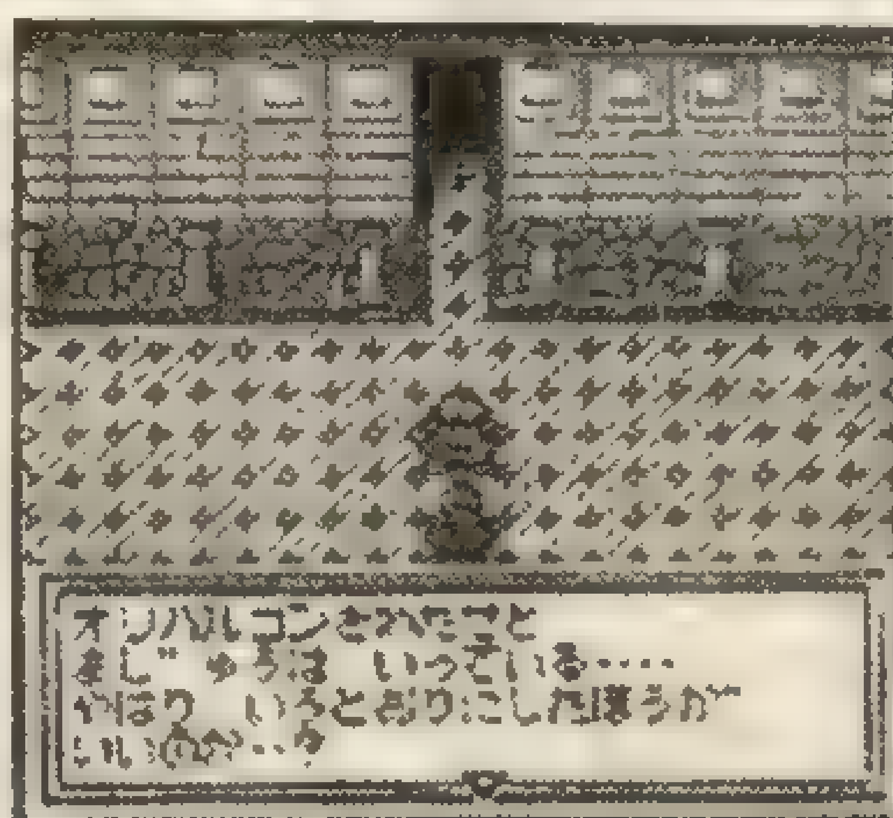
女神转生外传 最后的圣经

拥有独特世界观和恶魔合体的“女神转生”系列的最新作。作为它的外传，在 1992 年发售的“最后的圣经”又出了 GB 彩色版！魔兽们的雄姿变得活灵活现了。

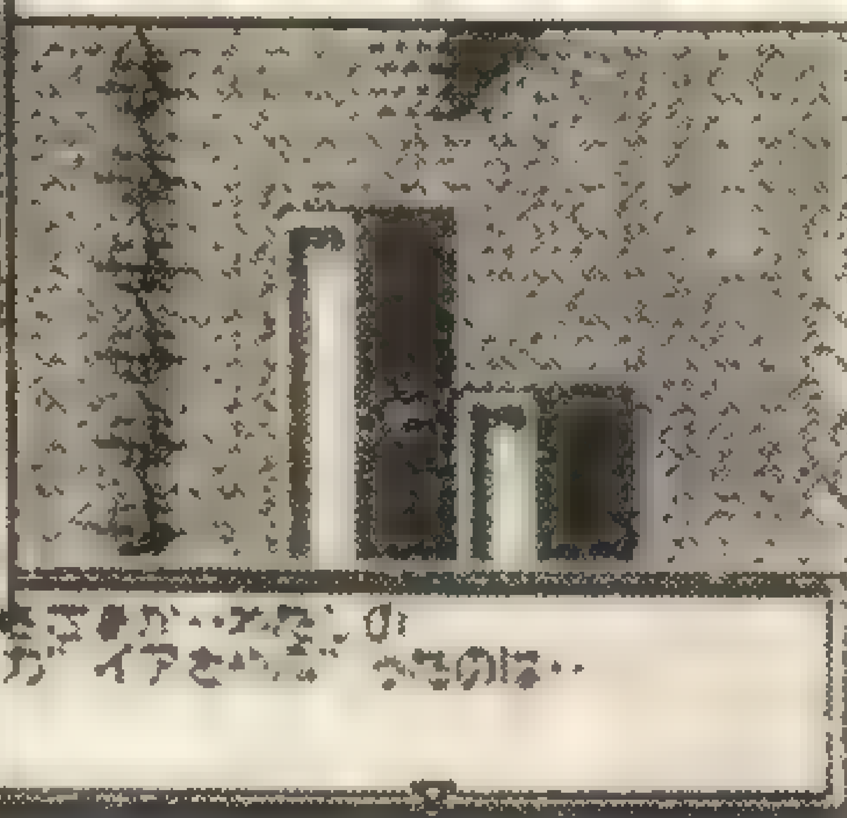
●发售日:3.19　●厂商:ATLUS
●类型:RPG　●容量:8M

更易操作，色彩逼真的“最后的圣经”回来了！

人类、魔兽、以及神灵……各种情节交错的复杂故事、召唤魔兽成同伴、让魔兽合体创造新魔兽，这就是“最后的圣经”。彩色版出现后，不仅画面变得鲜明，而且战斗和遭遇敌人的机率也被调整了，还添加了新的魔兽，总之游戏得到了很大改进。



▲各地已被魔兽占领了！打败魔兽，解放城镇，拯救世界。


▼魔兽们发动袭击，主人公埃尔赶去营救孩子们。

第 5 行星

住在这里的人外表与地球人并无不同。

但却拥有着被称为“フォースガイア”的神奇力量。

他们的祖先们创造出了为了世界和平拥有生命延续能力的“オリハルコン”。时代发生了变迁……

世界被分成了 3 个：分别叫“アトランティス”、“ムー”、“レムリア”。

某一天奇怪的事情发生了……

此后发生的悲剧，谁也没有料到……

此后发生的悲剧，谁也无法逃避……

主人公エル(埃尔)

在“モイラ”镇上修炼“ガイア”神力的少年。眼看就要顺利地迎来毕业的日子，却被卷进了一场悲剧之中。

魔导师ウラノス

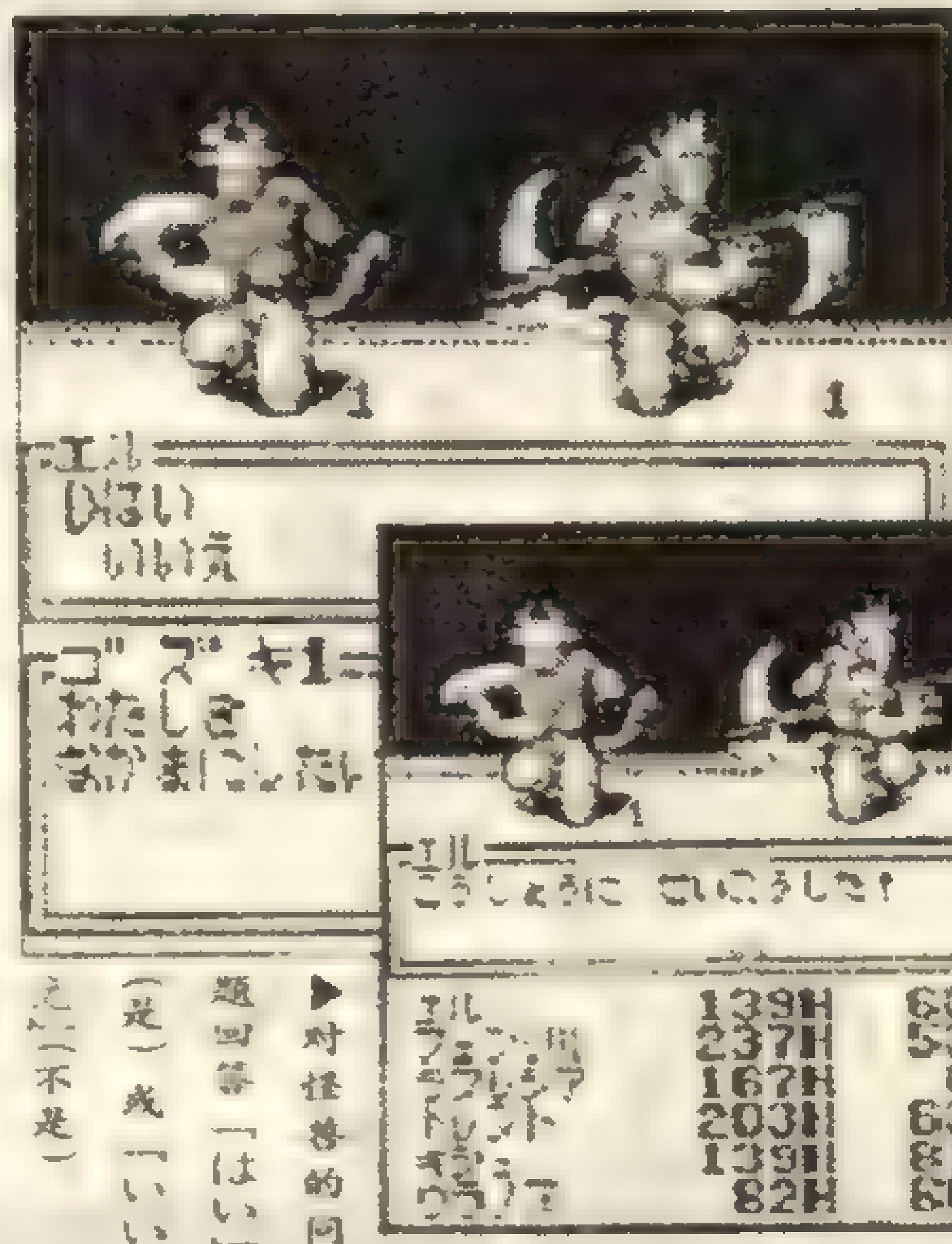
在“ムー”大陆来的神官的女儿。拥有与动物对话的“ガイア”神力，时常与动物交谈。她也擅长与魔兽交流。

魔兽合成师『キシュ』

对魔兽拥有浓厚兴趣，并潜心研究。他的研究成果是能将怪兽合体的“コンパック”魔法。

与魔兽对话，如将其说服则成为强有力的帮手

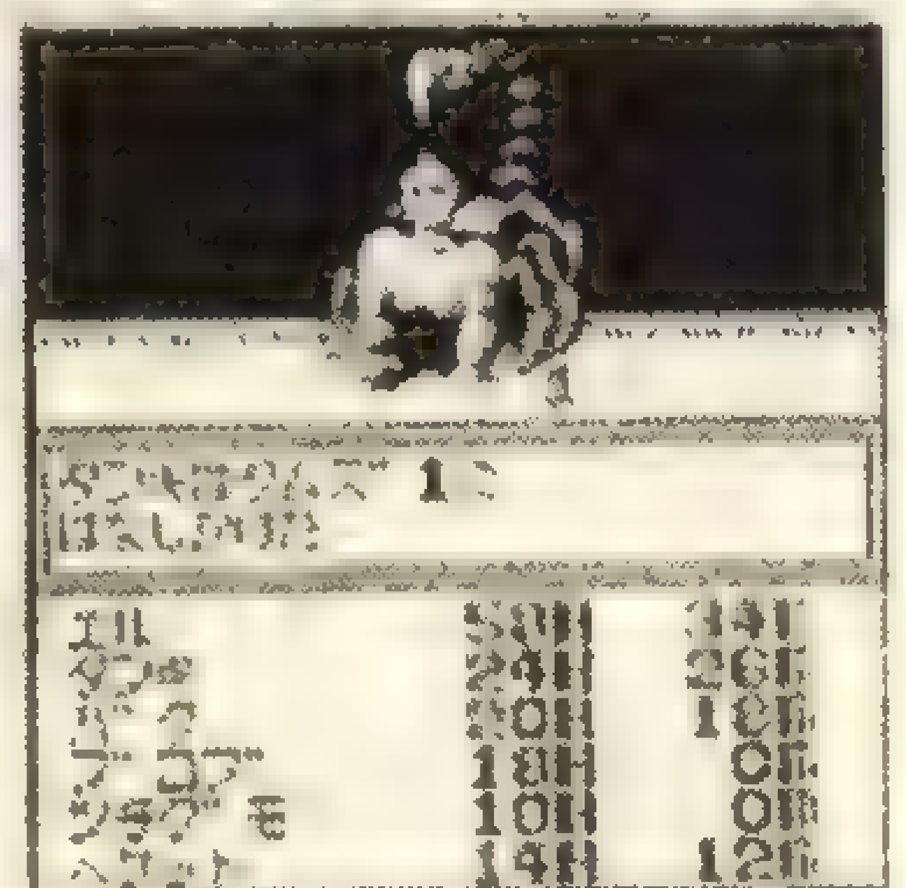
在普通的 RPG 游戏中，一般要将遭遇到的敌人打倒后才能过版。但是在本游戏中，可以与遭遇的魔物对话，根据对话的内容，魔物可以成为己方的帮手。变成己方帮手后的魔兽可以按照玩家的命令在战斗时大展神威。不过，不是所有的魔兽都一定会成为自己的伙伴，如果游说失败激怒了怪物还会遭到攻击。所以最重要的是与魔兽进行交流。



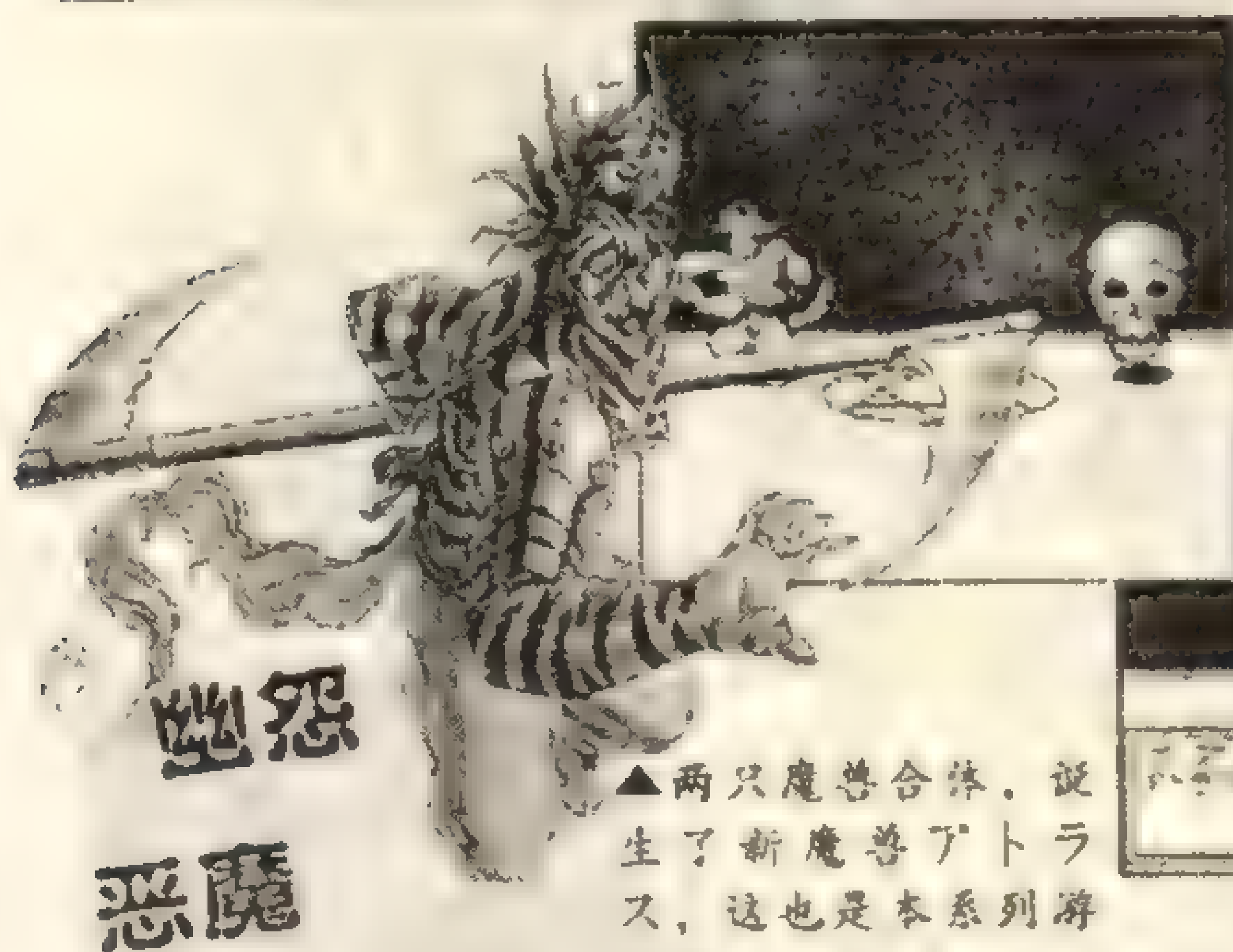
▶对怪兽的问题回答「はい」（是）或「いいえ」（不是）

让魔兽伙伴去交涉

如果在晚会上有魔兽伙伴，可以委托它去交涉。但是无法指示对话的内容。

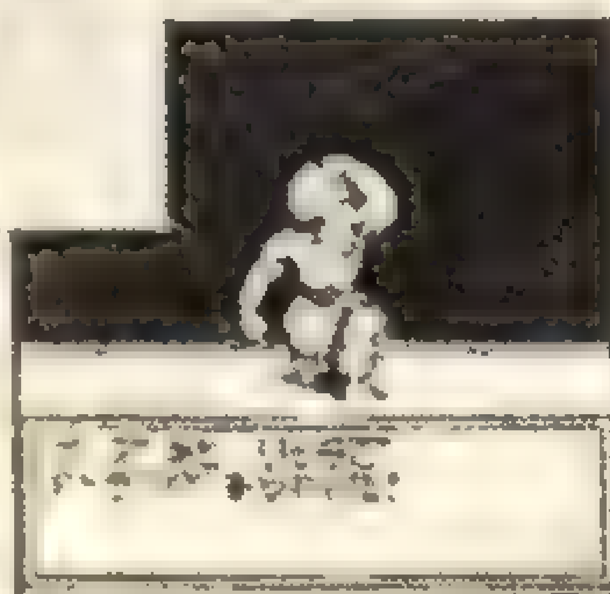


让两只魔兽合体，成为更强的魔兽



幽怨恶魔

ゴズキ＋リッチ＝アトラス

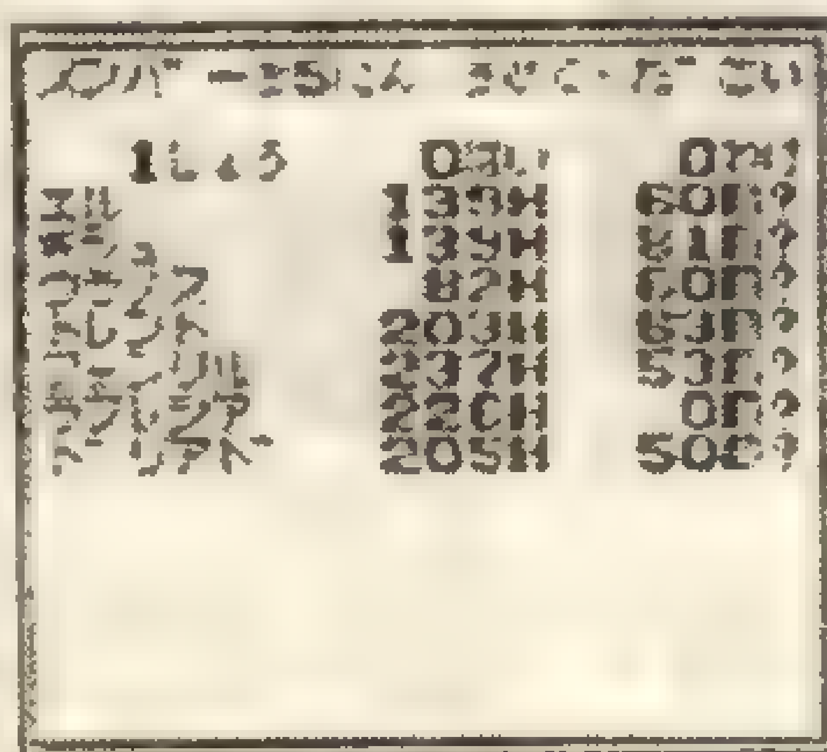


▲两只魔兽合体，诞生了新魔兽アトラス，这也是本系列游戏的最吸引人之处。

变成自己伙伴的魔兽即使参加战斗也不会提高战斗力等级，所以随着冒险越来越深入，与敌人的交战也就变得越发艰难了。为了提高战斗力，可以用"**コンパック**"魔法将两只魔兽合体，创造出更为强大的魔兽。不过如果搭配不当，有时还会降低战斗力的等级。另外，在某些偶然情况，还会发生异常变种的"合体事故"，一般是生成一只敌对的魔兽。

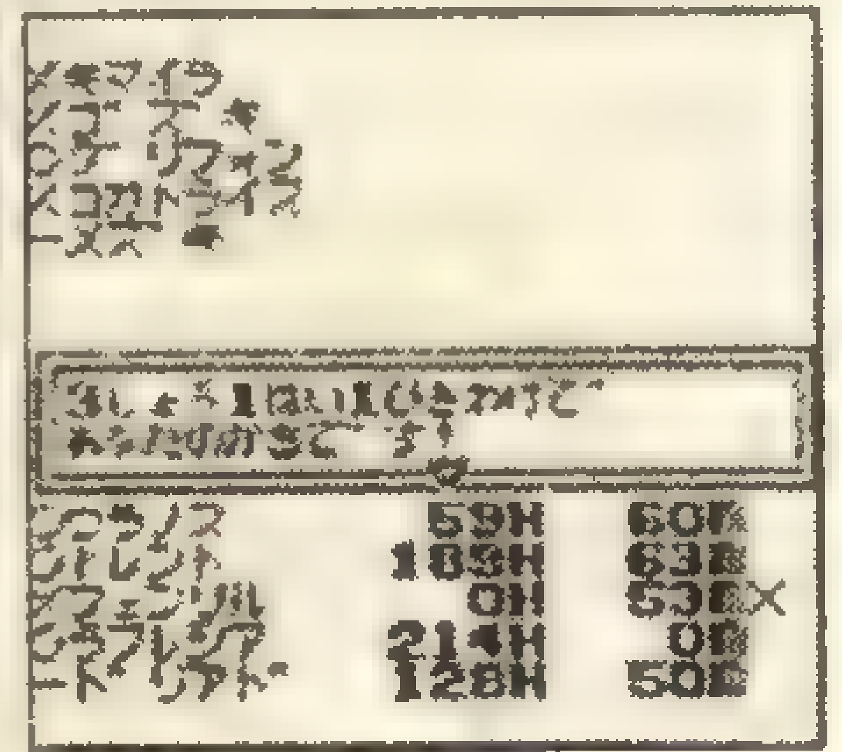
联机对战与朋友的魔兽一决高低

在打开开关之前，用联机线将两台 GB 联接，则可以在联机对战模式下游戏。在这一模式下，自己的魔兽团可以与朋友的魔兽团交战，一决高低。比赛方式为五场一对一大战，赢的场数多的玩家获胜。玩家虽可以向魔兽下达指令。但在战斗中却无法替换，所以关键是让哪只怪兽出场。总之，玩家要熟悉作品的系统，掌握其中的规律。



▲试着与恶魔交谈吧！





Last Bible II

文神转生外传 最后的圣经Ⅱ

受到一至好评的"ラストバイブル"的续篇Ⅱ，对色彩的处理更加鲜艳。使玩家再次享受到魔兽集合、奔走合体的精彩场面。

●发售日:4.16 ●厂商:ATLUS
●类型:RPG ●容量:8M

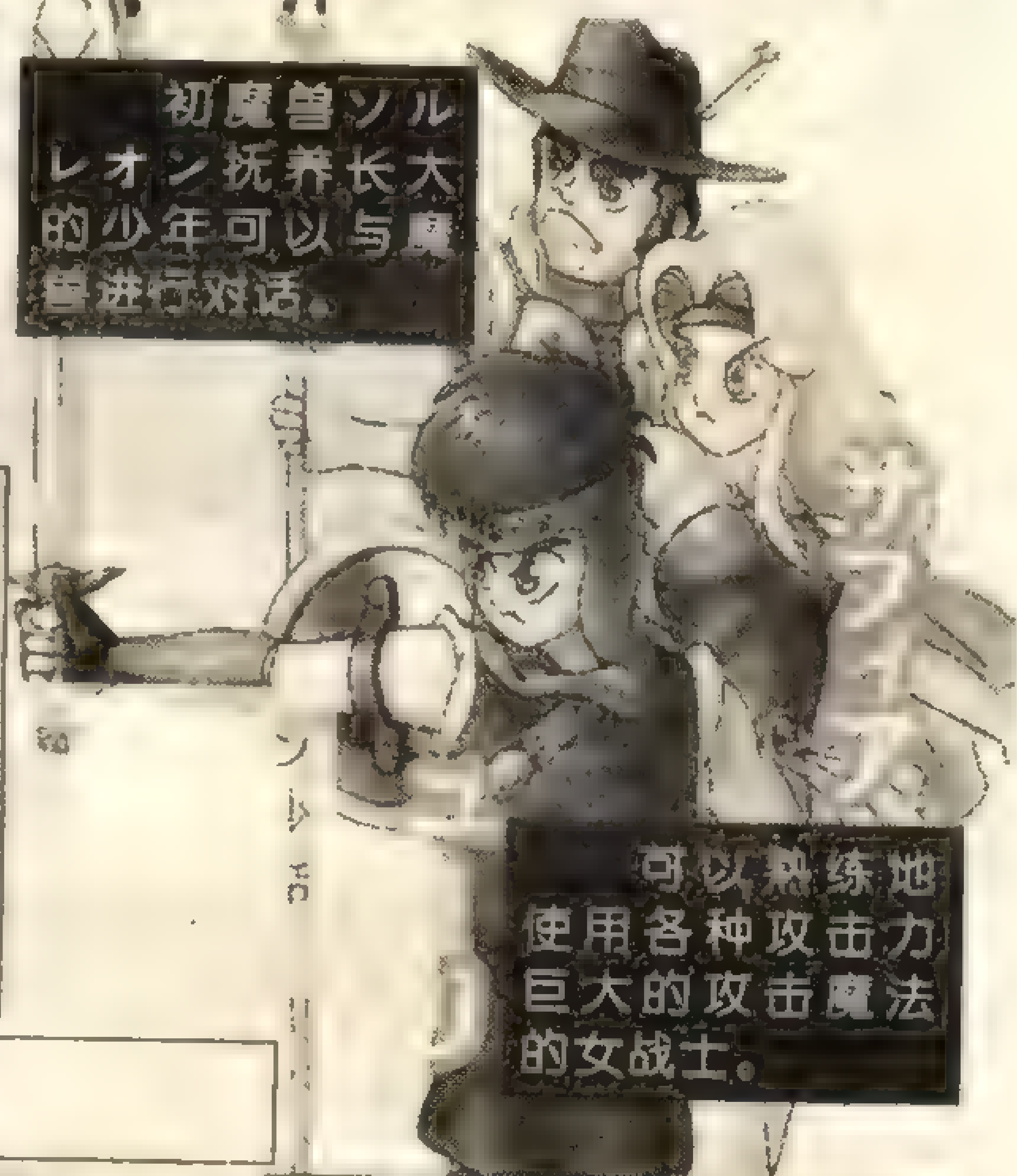
2000年后，世界上再次呼唤救世主

1代游戏中大受好评的与魔兽对话，魔兽合体等系统进一步得到充实，与1代的彩色化相同。在2代中又追加了一部分新绘成的制版，调整了难易程度，追求更方便玩家的操作。



由于エル等人的帮助，恢复了第五行星与第三行星的和平。但是由于变异，第五行星毁灭了。幸存者移居到第三行星，却与原住的怪兽们发生了争端。

魔兽们在グライアス的率领下猛烈抵抗，魔兽王グライアス的名字与恐怖传说一起流传下来。于是时光流逝了2000年……



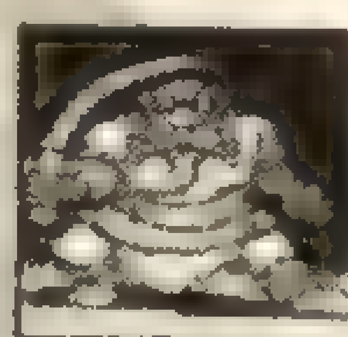
初魔兽ソルレオン抚养长大的少年可以与魔兽进行对话。

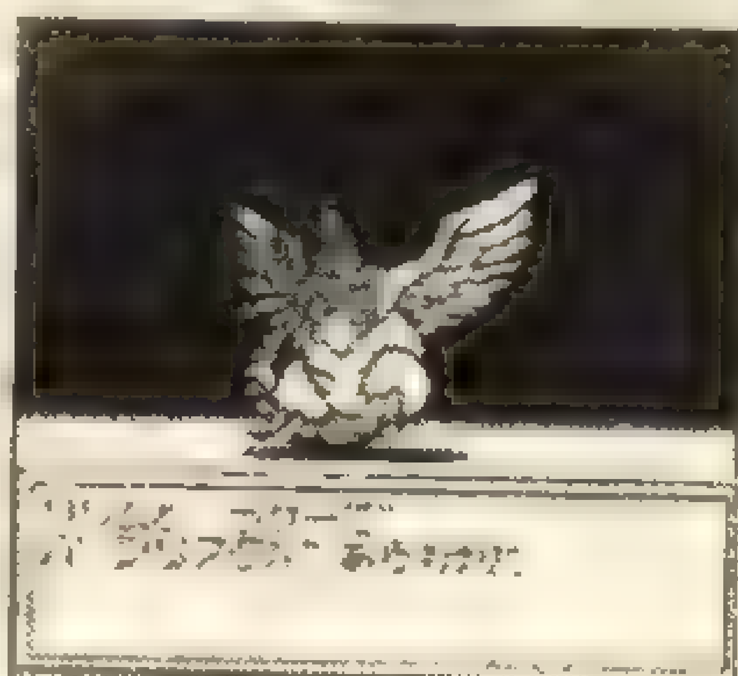
可以熟练地使用各种攻击力巨大的攻击魔法的女战士。

同样的魔兽合体更加充实

与Ⅰ代相同，成为己方伙伴的魔兽合体后将创造出更为强大的魔兽。因为魔兽的数量有所增加后应该更多利用合体这一方法。当然，合体要使用"ユンパック"魔法，但在Ⅱ代中，在路边的魔法合体屋中也可以进行合体。使两只魔兽合体，产生一只新魔兽。较为罕见的合体异常变种等基本系统设置与前代相同，而且Ⅱ代中装备了新式武器的魔兽们也可以进行合体。无疑，魔兽们可以反复合体的日子已经到来了。



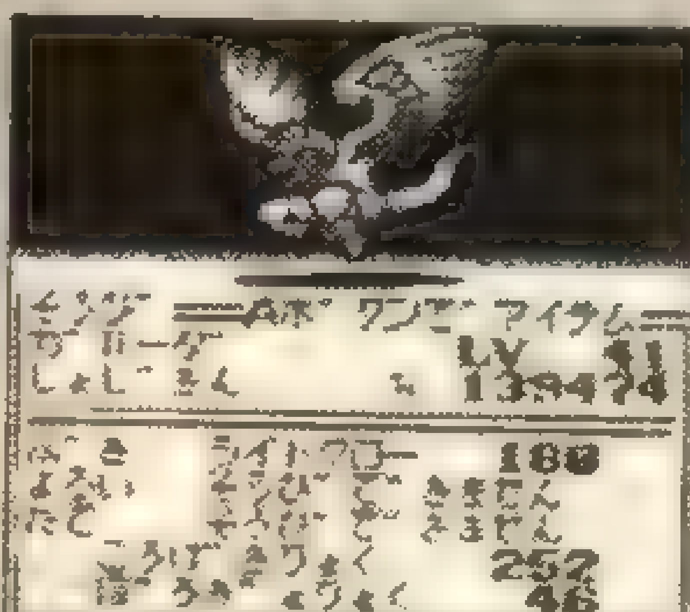




▲让魔兽们合体，创造出更加强大的魔兽，一定可以助玩家一臂之力。

给魔兽也装备武器

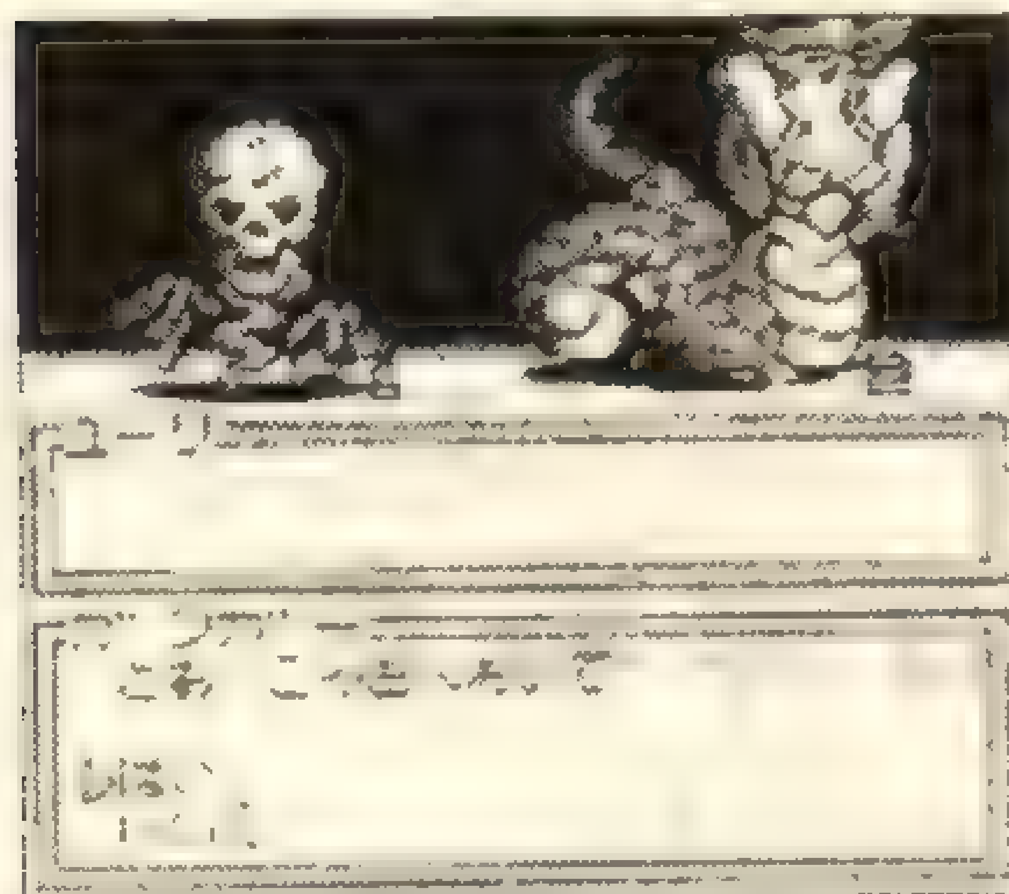
主人公们装备的武器也可以配备给魔兽们。装配了武器的魔兽们战斗力大为提高，还成为了合体的本质实体。不过，魔兽们与武器的融洽关系不同，也不是必须装备武器。



◀装备武器后战斗力提高的魔兽更为强大。在合体时也发挥重要作用。

将魔兽变为己方伙伴的两种方法

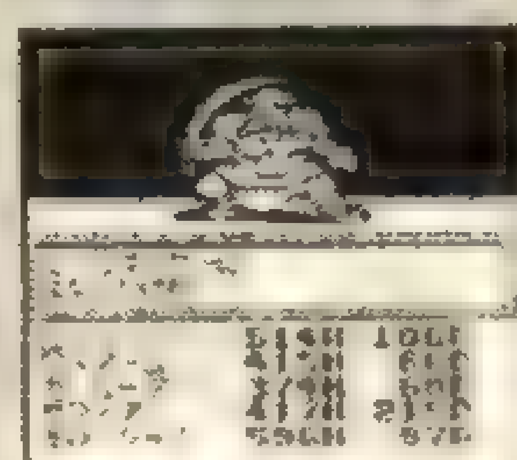
在Ⅰ代中通过对话，可以令魔兽变为己方伙伴。在Ⅱ代中继续沿用了谈判的方式，同时引用了"模式时间制"，还可以在图面上设置陷阱，将魔兽捕获。下面详细加以说明。



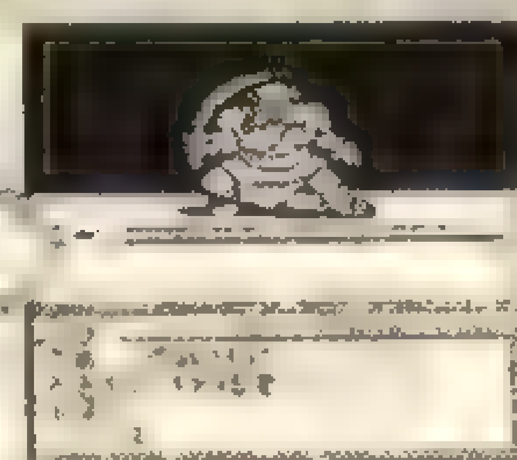
◀在为己方伙伴后是个让人放心的好帮手。要是个难对付的敌手，不过成实是做为敌人与其交战

模拟时间进行对话

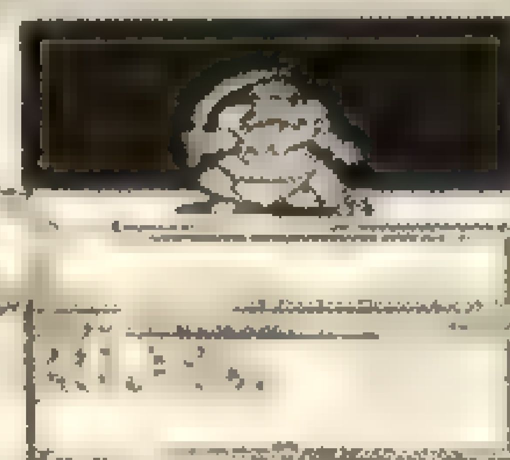
与魔兽进行交谈，对魔兽的提问用"はい"（是）或"いいえ"（不是）来回答。但是与前代不同的是根据输入回答的时间不同，魔兽的反应也会发生变化。如果回答得太慢，则魔兽会催促玩家，若是立刻作出回答，则魔兽说不定会产生怀疑，且玩家不可以用同一模式一玩到底，看来难度增大了。



▲首先与魔兽攀谈开始交涉。



▲对这一提问若不做出任何回答。



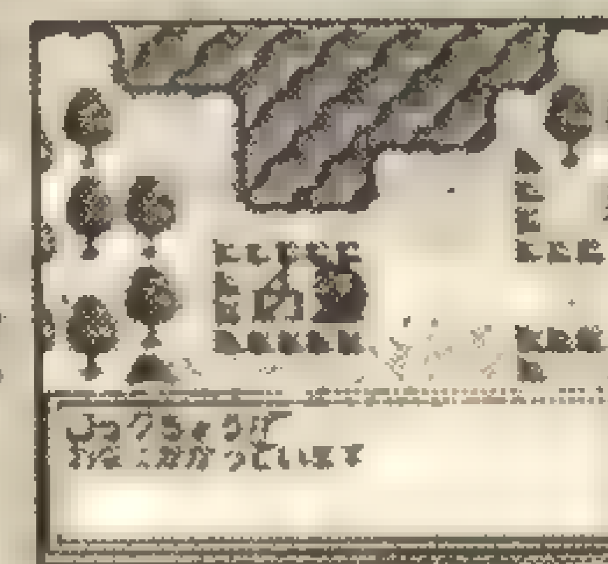
▲被魔兽怀疑，气氛变得尴尬。

在陷阱中放入诱饵"マグネタイト"，捕获魔兽！

在画面上设有陷阱，这不是阻止玩家前进，而是为捕获魔兽用的。在这些陷阱中布置有魔兽最爱吃的生体能量"マグネタイト"。引诱魔兽中套，再将捕获的魔兽释放出来则可成为己方伙伴。



◀在陷井中布好诱饵静静等待。

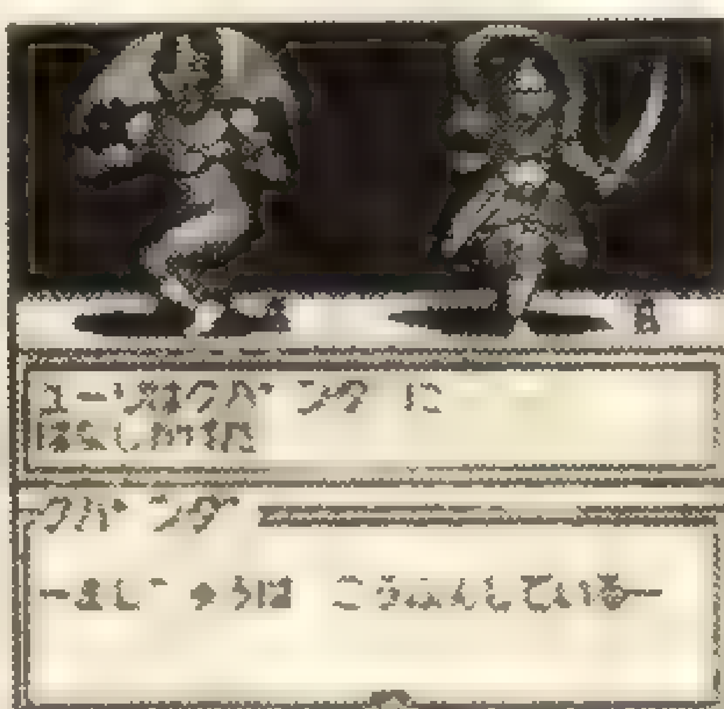


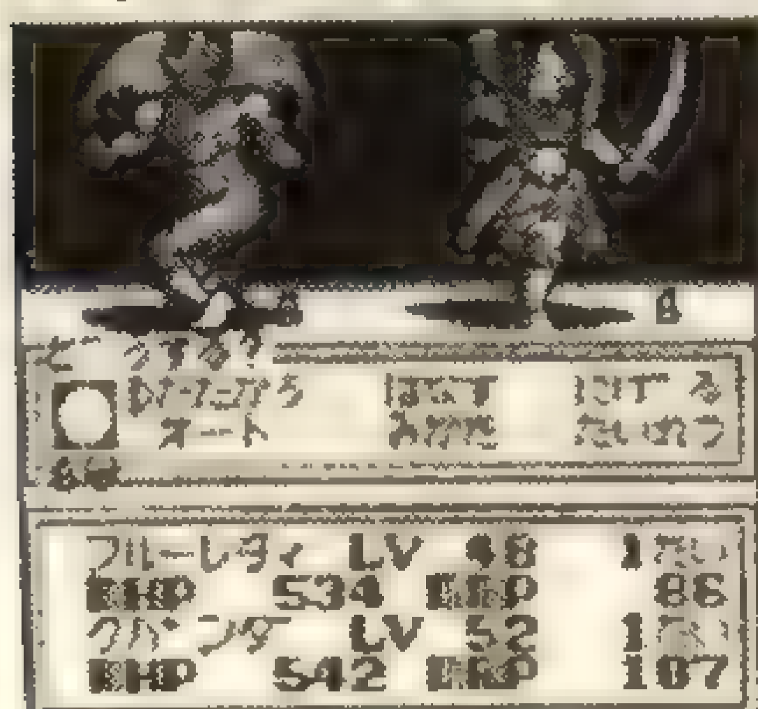
◀将被捉住的魔兽释放出来，则成己方的帮手。

带来各种影响的月龄

第三行星上也有月亮，随着时间的推移，月亮会有圆缺，这会给魔兽们带来各种影响。月亮的圆缺是随玩家在游戏场景中位置的变化而逐渐发生变化，表现在画面上与昼夜关系无关。特别是在是魔兽对话时，月亮的圆缺至关重要。满月时，魔兽会变得亢奋，无法进行对话。魔兽中也有因月亮的圆缺影像战斗力的情况。

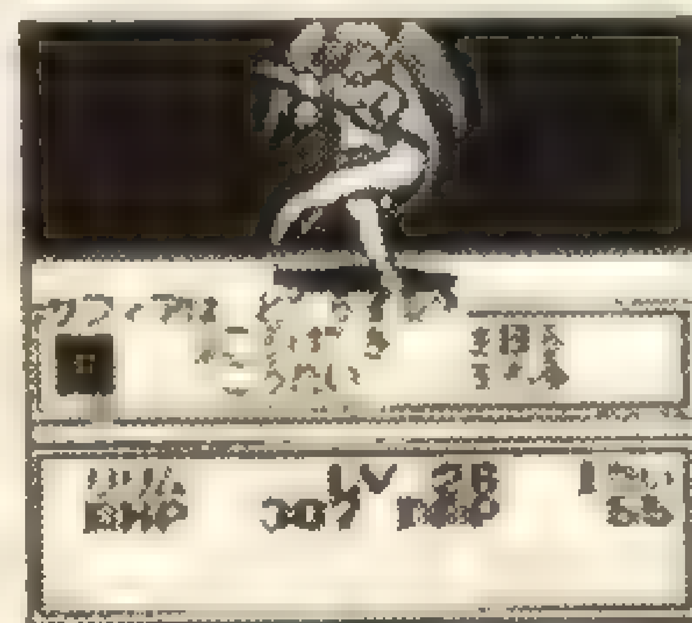
▼命令的旁边即是月龄，现在图中表示为满月，即使想与魔兽交谈也……



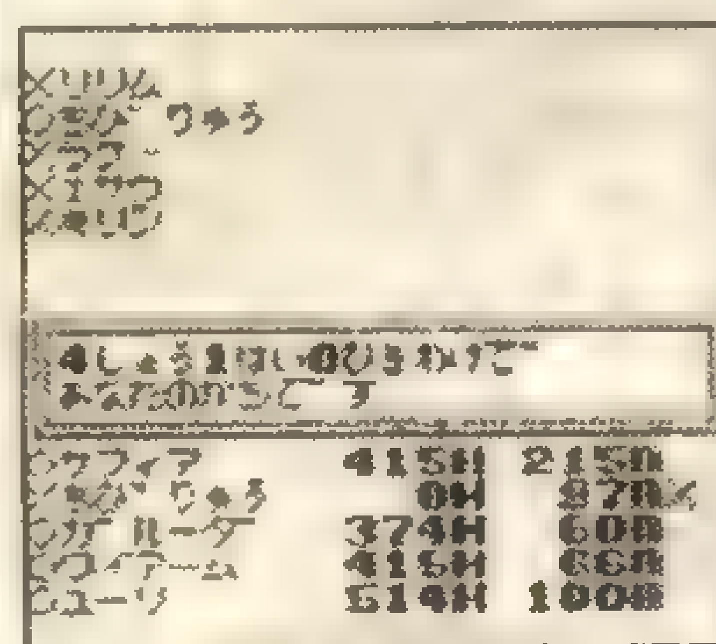


两种联机对战的规则

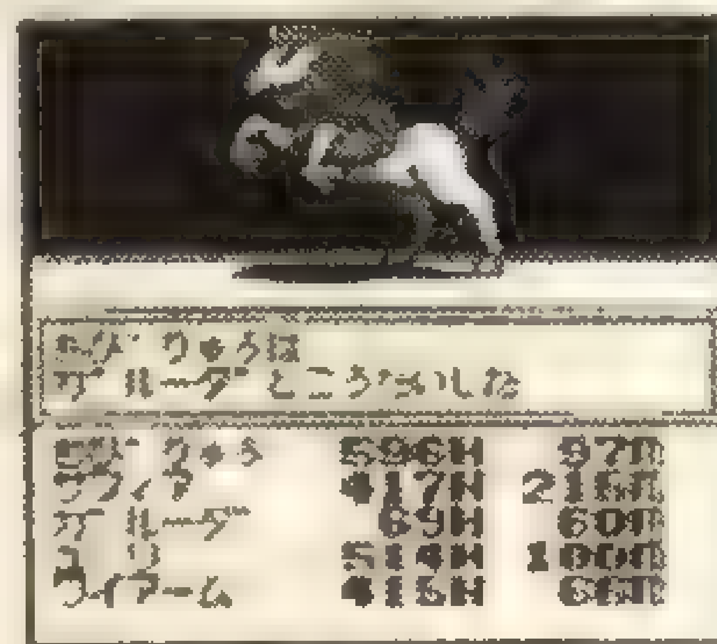
比Ⅰ代的团体联机对战更为充实。在上一代1对1的个人战的基础上加入了五对五的集体对战。前边的魔兽交战，被夹住后，则可以用其它的魔兽替换。



▲"こうたい"（替换）命令是Ⅱ代的显著特征。



▲五只参战魔兽一一出场，赢的场数多者获胜。



▲将前面的魔兽HP值弄为0，令团体获胜。



皮卡秋弹珠台

在过去人气甚旺的弹珠台游戏中，ピカチュウ、ニャース、ダグトリオ等袖珍怪物纷纷出演。用两只小浆和怪物球将弹珠球向上弹起使其不落入穴中。总之撞击各个部位，目标就是夺取高分。

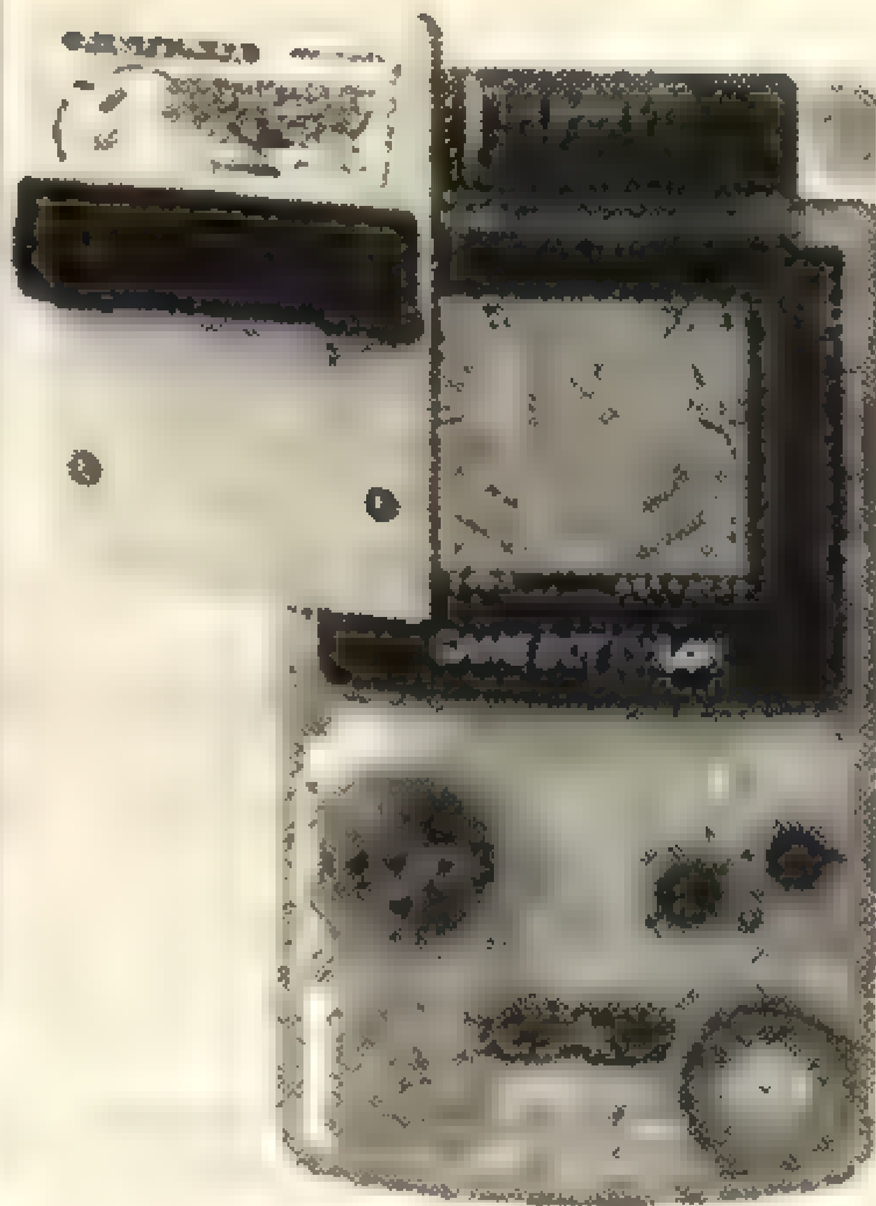
●发售日:4月14日 ●厂商:任天堂
●类型:ETC ●容量:不明

用振动ROM享受抖动的弹珠台！

弹珠台就是用两只小浆将其弹起撞击上面各种各样的部位来得分的游戏。在弹珠台及其上面的部分中，袖珍怪物们纷纷登场，使用怪物球可以用怪物得分。并且，本游戏对应振动ROM，弹珠球在弹珠台上震来震去，机器也会有发抖的实感。无论是喜爱袖珍怪物还是弹珠台的玩家都可以从中找到乐趣。



▲弹珠台有红、绿两种，其各自装置和袖珍怪物也不相同。



▲这是振动ROM，不过请放心，振动决不会影响玩家正常游戏。

用袖珍怪物得分

用袖珍怪物得分就必须让弹珠台的各种装置发挥作用。按顺序看完说明，可以知道具体方法。袖珍怪物共有150只登场，尽可以用玩家所喜爱的怪物得分。

1 点亮得分灯

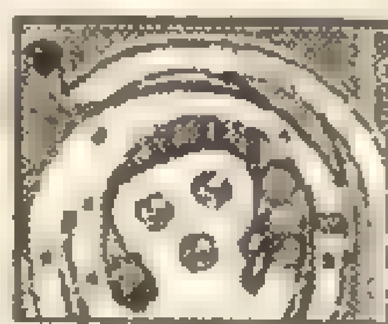
每当球通过中心右侧的三个三角形标记时，得分灯就会亮。那么，尽快通过这里三次，将灯全部点亮吧。



◀三角形标记是得分灯，必须先将其点亮。

2 打进マダツボミ

将球射入マダツボミ的口中，则开始得分模式。



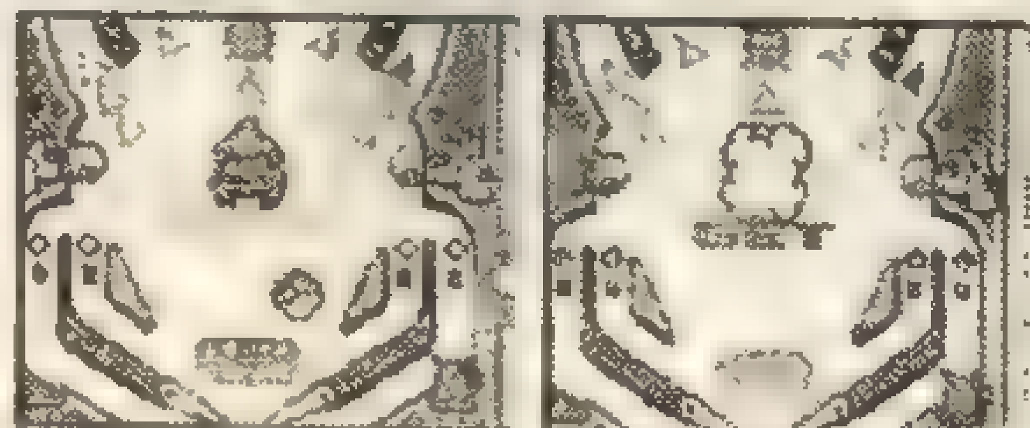
3 翻方块

翻方块用球击打绿色箭头的位置。



4 用怪物球击打出现的怪物

将方块全部翻开后，隐形的袖珍怪物就会出现。用怪物球拼命击打这些袖珍怪物吧。



▲"フシギダネ"以外的袖珍怪物也可以得分。

波永的迷宫

为了夺回勇者王座，"贝兽"系列中的人气角色波永开始了它的旅行。

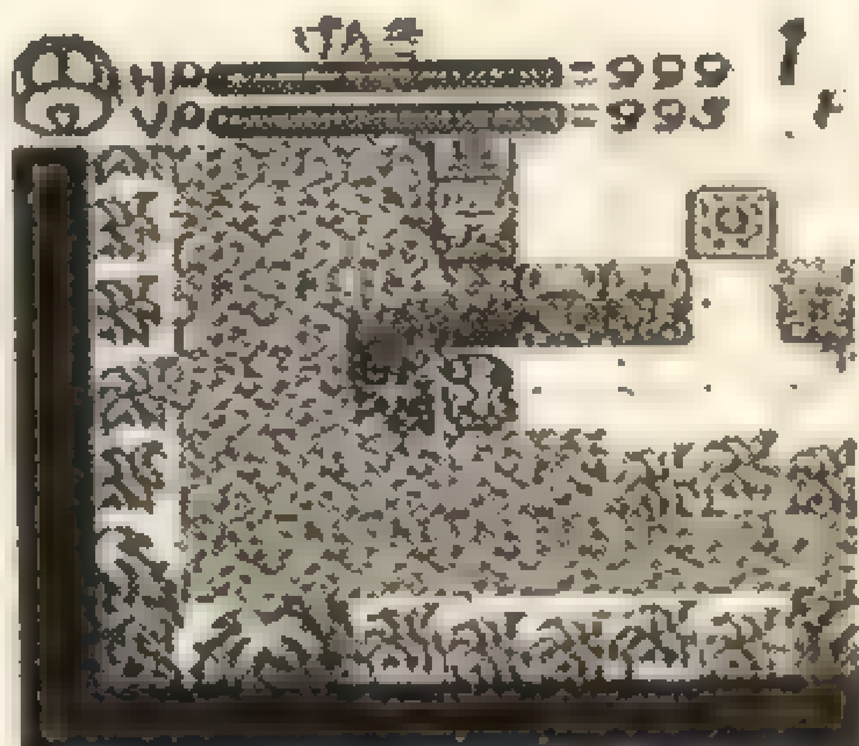
●发售日:99.3.26 ●厂商:HUNSOD ●类型:RPG ●电池记忆

挖呀挖呀挖呀的"挖洞 RPG"

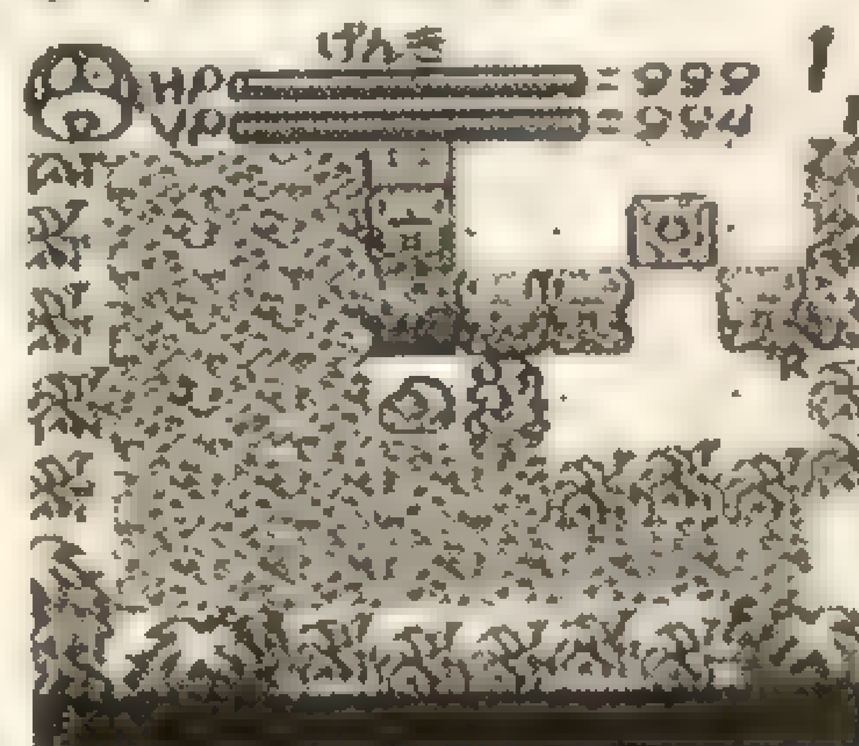
在被土埋住的迷宫中通过挖洞前进的"挖洞 RPG"。在土壤中隐藏着各种各样的宝物。波永的能力是通过使用"能力成长石"提高的。如果使用对战线的话，还可以进行对战和宝物交换。



▲主人公波永。过去曾是和同伙一起打倒大魔王的强大的贝兽,但现在……



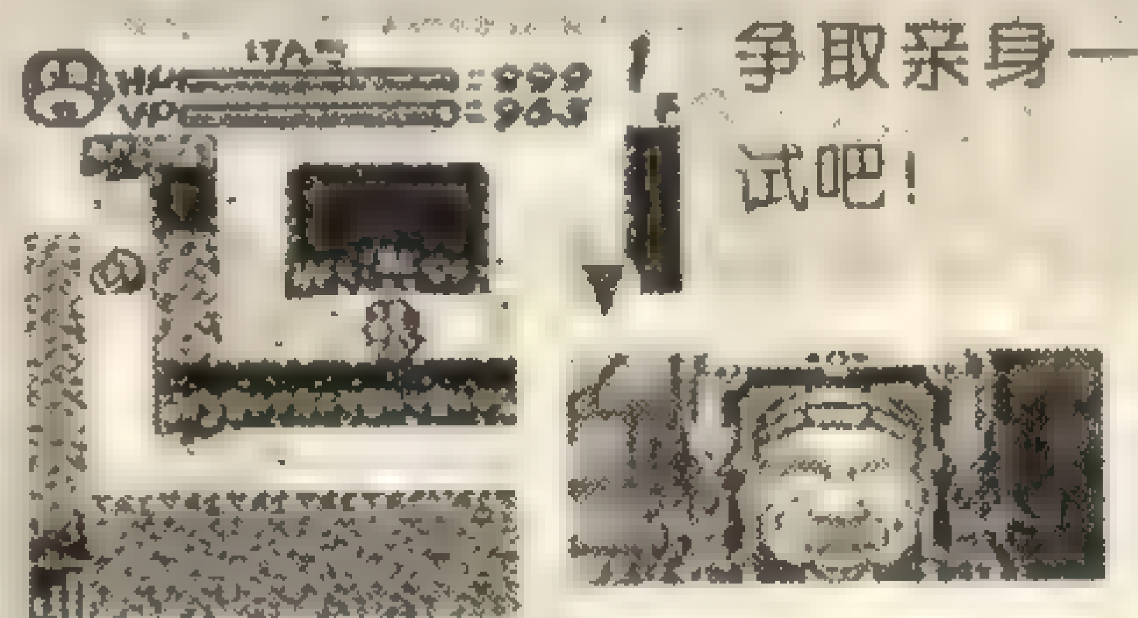
▲不停地掘土，就会发现各种各样的宝物。

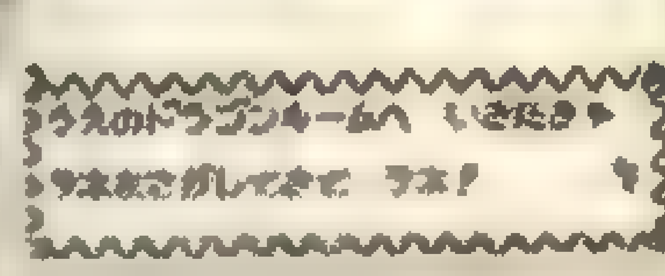


▲打倒怪物也是得到"能力成长石"的方法之一。

寻找隐藏着的小房子吧!

在迷宫中挖掘前进的过程中，有时会出现被称为"room"的神奇的小房子。在这些小房子里隐藏着能够为你提供解开游戏中谜题的重要人物和宝物等神秘事物。玩家冒险时可千万要留意呀!争取亲身一试吧!

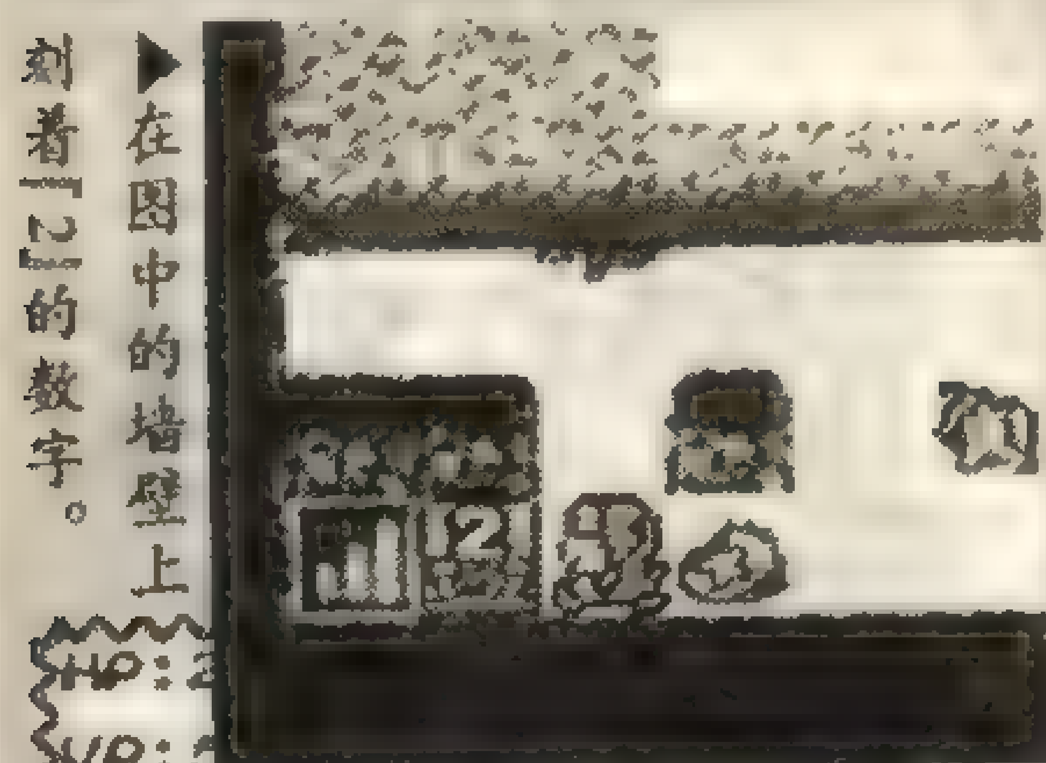




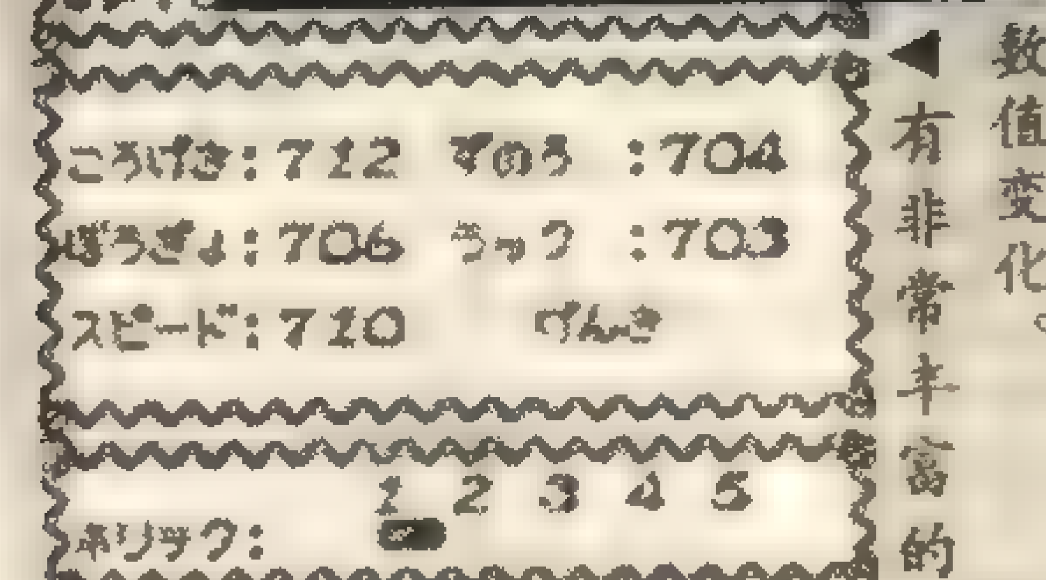
▲▶发现"room",赶快进去看看吧!

"挖掘技术等级"

在迷宫里有刻着数字的墙壁，如果波永的"挖掘技术等级"小于这个数字的话就无法把它打碎。为了提升"挖掘技术等级",需要把游戏中得到的星星攒起来，交给"room"里的莫古拉。



▶在图中的墙壁上刻着"2"的数字。



◀数值变化。有非常丰富的

观察(かんさつ)敌人,了解其特性!

在和怪兽遭遇后，不要一来的死缠烂打。对于观察(かんさつ)指令的使用也很重要。通过"观察"指令可以了解敌人的HP、攻击力和弱点等，把这情报加以巧妙的运用,可以使战斗本身也变相当有趣。抓住对手的弱点,有效的运用武器和魔法去打倒它们吧!





▲对于初次遇到的怪兽，就大胆地运用观察指令吧!



▲知道了敌人"速度"的能力。



▲明了敌人的弱点了!

★追加情报：关于"波永"中的召唤兽，在和怪兽的战斗中前来助阵的同伴就是召唤兽,能成为同伴的召唤兽共有 24 种,在迷宫中把它们找出来吧!

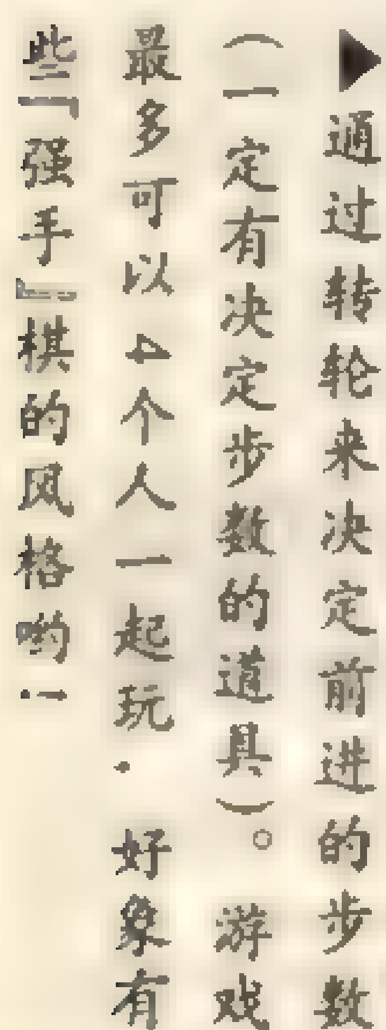
汉堡汉堡 POCKET

●发售日:99.3.26 ●厂商:GAPS ●类型:SLG ●8M

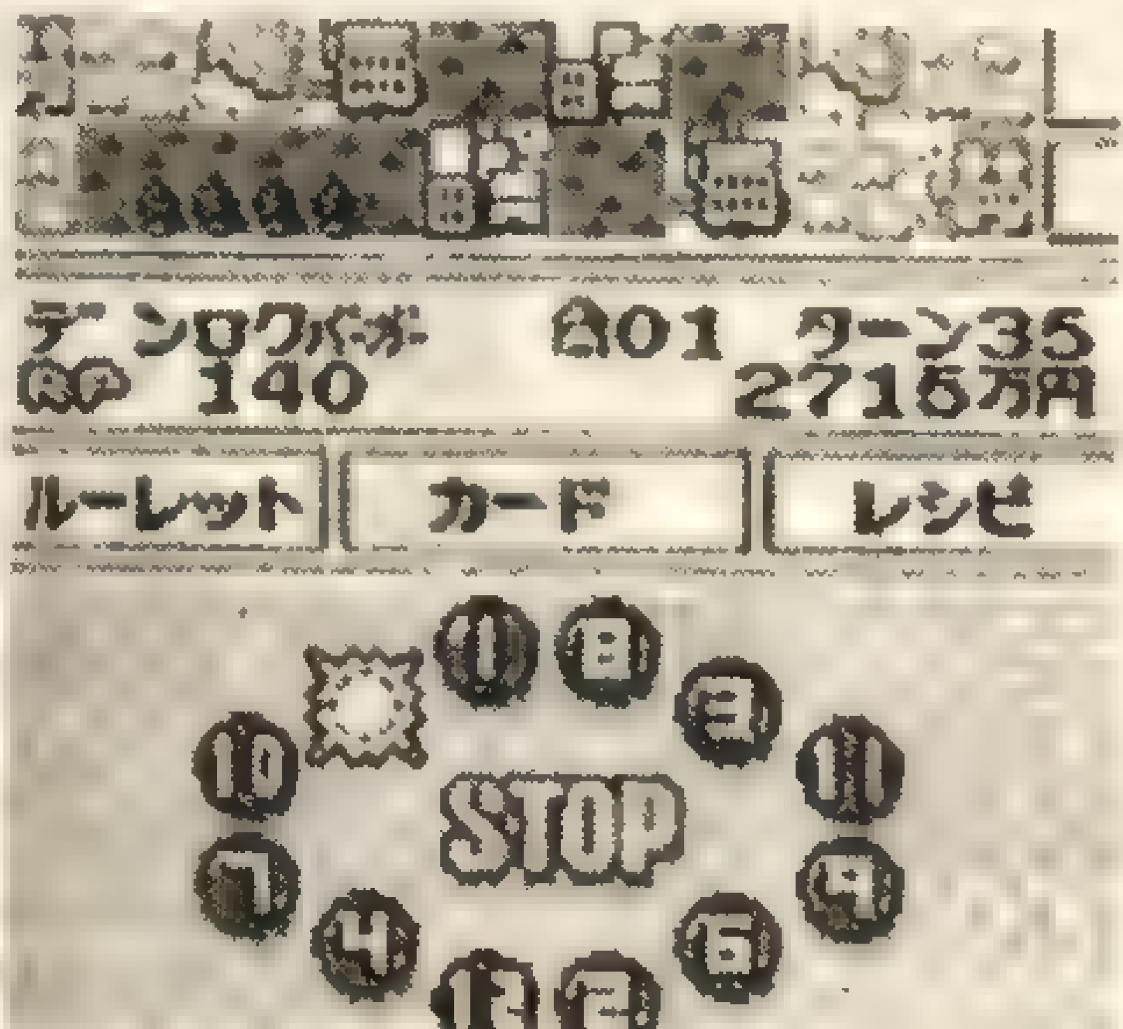
著名的“汉堡汉堡”被作成桌上型游戏在GB上登场了！原作的食谱设计系统得到完美再现。

卡片游戏与SLG的神奇组合带来新奇感受！

PS上的人气汉堡快餐经营SLG在加上桌上型游戏要素后在GB上登场。开发新的汉堡，设立分店，和其他的连锁店进行竞争等，最终目的是成为首屈一指的汉堡连锁店。作为游戏最大乐趣的汉堡食谱设计系统仍然健在，你能把大量原料完美的组合在一起，作出最美味的汉堡吗？

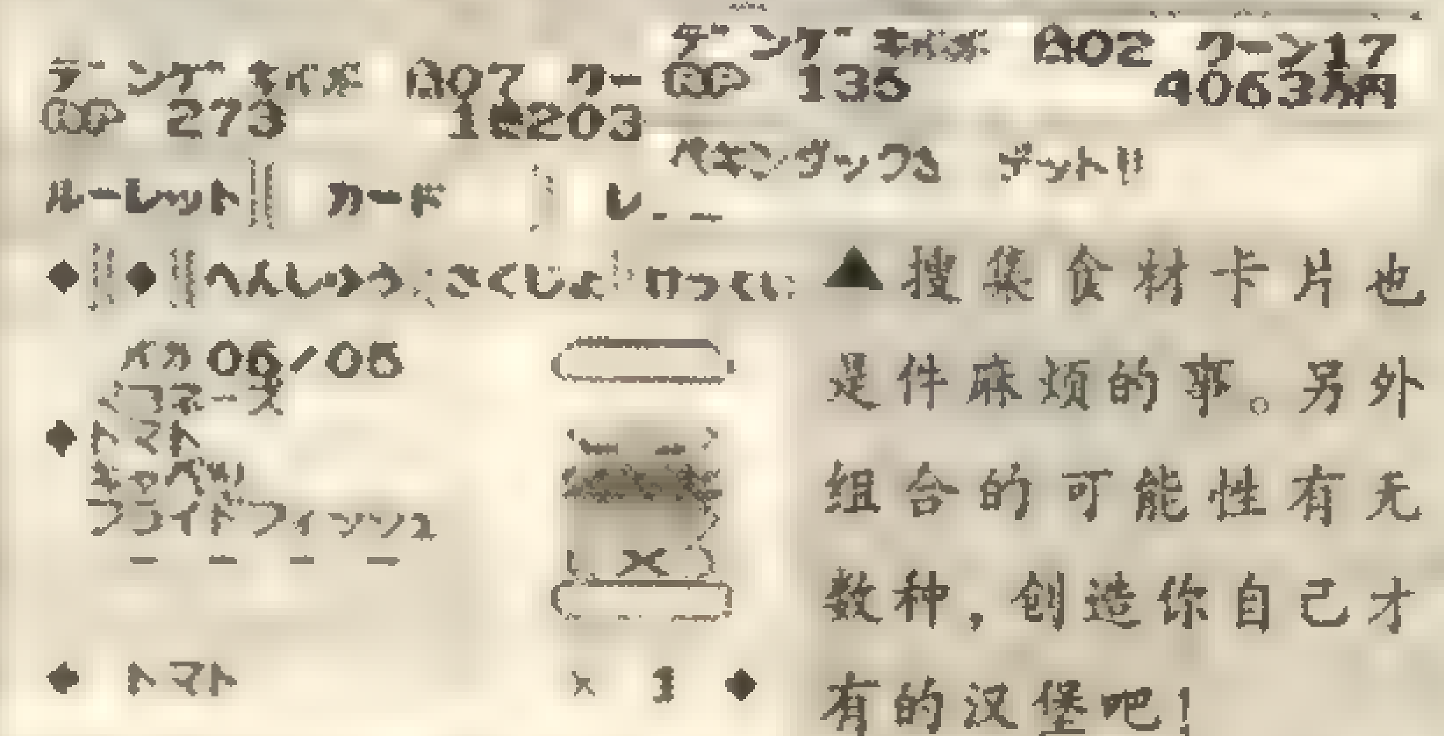


▶通过转轮来决定前进的步数（一定有决定步数的道具）。游戏最多可以4个人一起玩，好象有些『强手』棋的风格哟!



设计你自己的食谱吧！

要制作受欢迎的汉堡，最重要的是选取材料。第一步是搜集大量的食材卡片(食材カード)，然后把它们组合起来。材料的组合对于店铺的人气度有着巨大的影响。RPG这项数值即是表1。



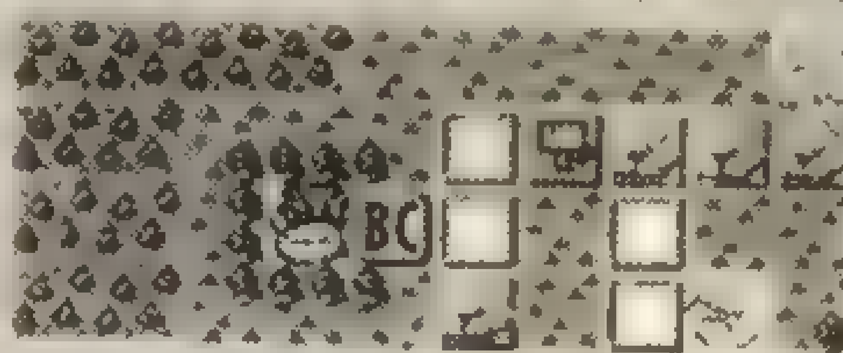
▲搜集食材卡片也是件麻烦的事。另外组合的可能性有无数种，创造你自己才有的汉堡吧！

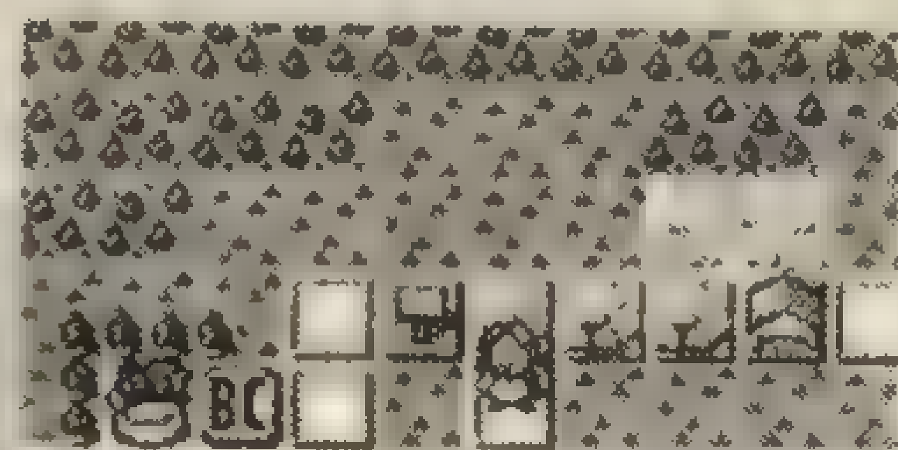
各种事件会一一发生在你的眼前，要把握机会哦！！

游戏中的事件设定非常丰富，除了评定谁的汉堡最好的汉堡大赛之外，当游戏者停在自己的店铺时，能通过专用的事件(イベント)指令使影响店铺形象的事件发生。除了被烹饪介绍等有利的事件外，还有大难临头之类的讨厌事件……

▶走到空地上就能开店了。

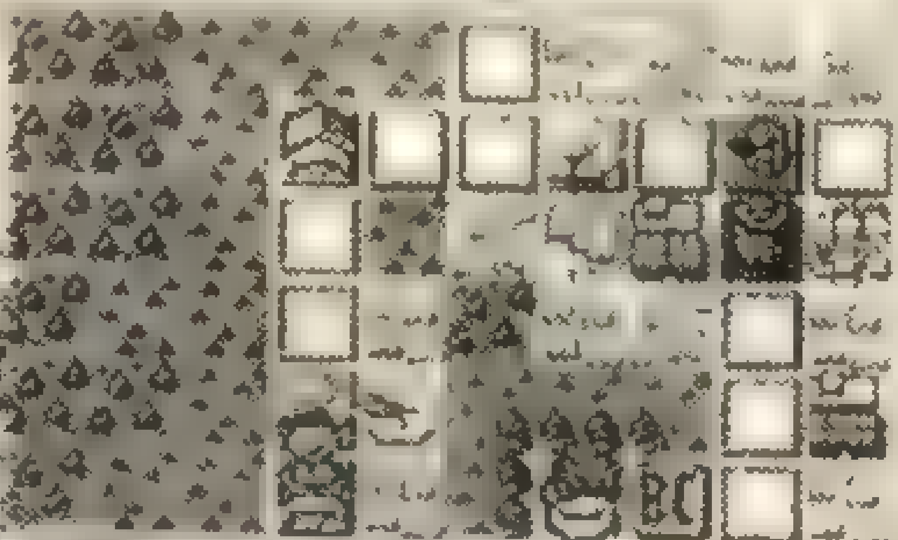
▼能用卡片来给对手捣乱。







▲在汉堡大赛中获胜能得到大笔奖金。



▲如果停在批发市场上的话，就能一下子弄到好几枚食材卡片了。

★**追加情报**:为了提高RP数值，最重要的是先试着做上一大堆各种各样的汉堡，其中说不定会有人气度惊人的汉堡出现……

口袋电车 2

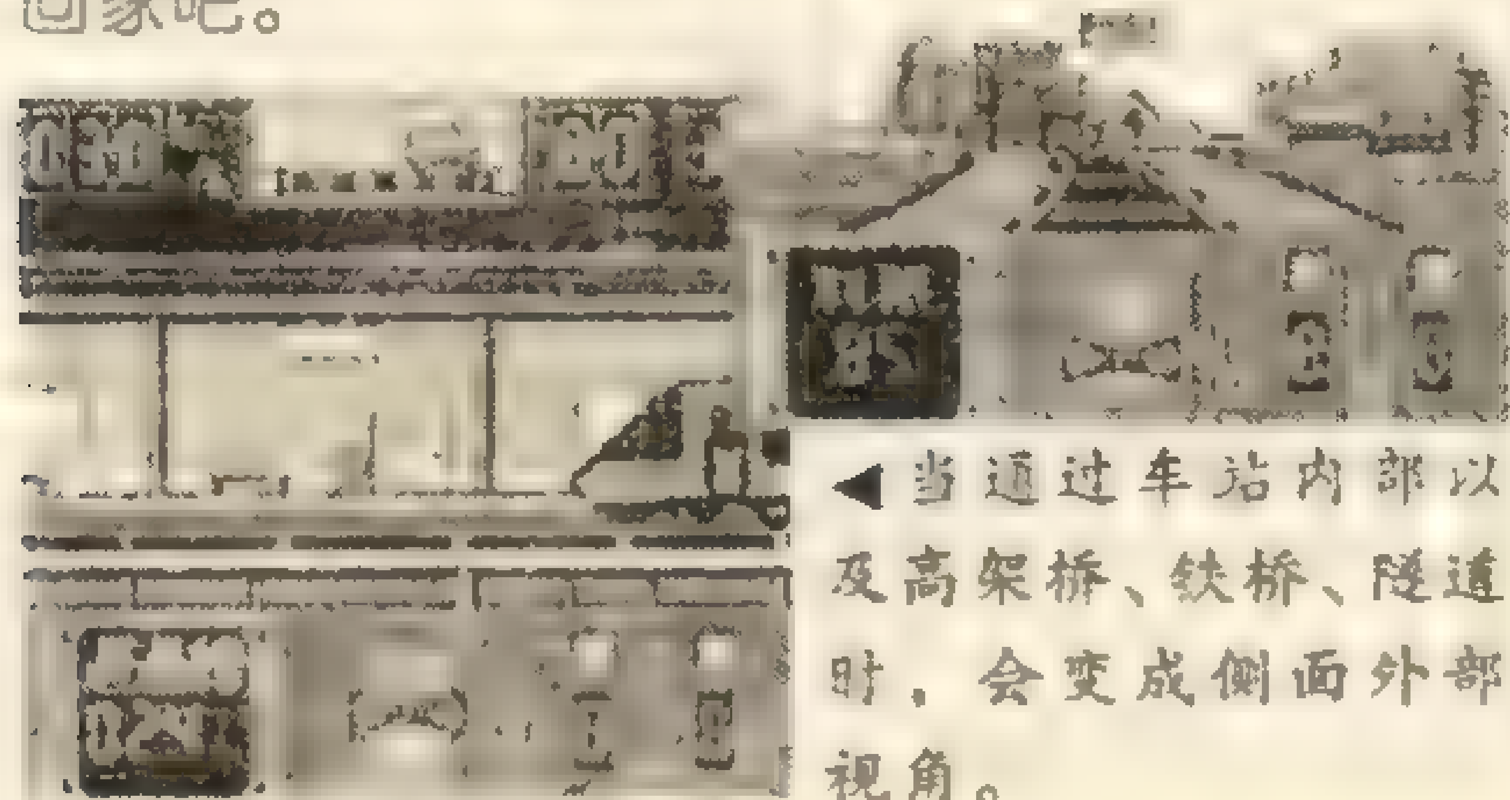
人气电车驾驶游戏的第 23 章，能让你在任何时候任何地方享受电车驾驶的感觉。

●发售日:99.3.26 ●厂商:COCONUTS 日本娱乐 ●类型:ETC ●8M

加入了新路线的第二作登场喽！

在去年 10 年登场的倍受好评的"口袋电车"的第 2 作堂堂登场了。在"2"中可以驾驶的有"小田急线"和"南海线"。由于本作对应彩色 GB，所以电车车身的色彩和风景都能用彩色表现了。另外由于特殊线路等要素的加入，使能够使用的线路增多，游戏自然更耐玩了。

拥有彩色 GB 的玩家千万不要错过哦。驾驶电车的特殊感受是很不一般的，赶快买回家吧。



◀当通过车站内部以及高架桥、铁桥、隧道时，会变成侧面外部视角。

"小田原线"和"空路线"



▲在游戏开始时可以选择小田急及南海两条线路。

在本作中你可以选择往复于小田原小田原线的新宿～根汤本或者空港线的南场～关西空港。这两条线路机车的控制系统各不相同，因此游戏中也有两种不同的游戏方法。



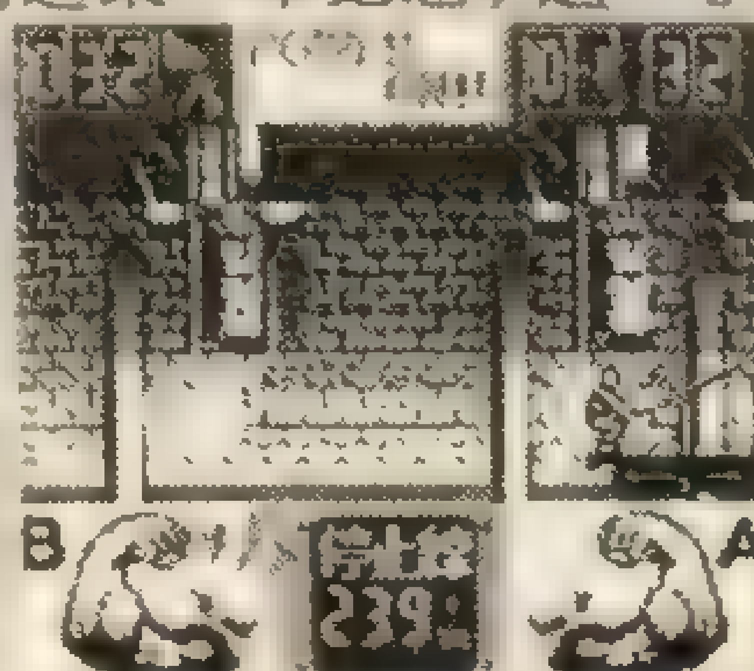
用练习模式来熟悉操作吧

为了让玩家熟悉操作，有为初学者准备的练习模式。你可以通过大森～品川～白金～代官山～表参道这一线路和原创的地下线路进行练习，当然同时对应两种机车，先从这个开始，把驾驶电车的基本技术练熟吧。



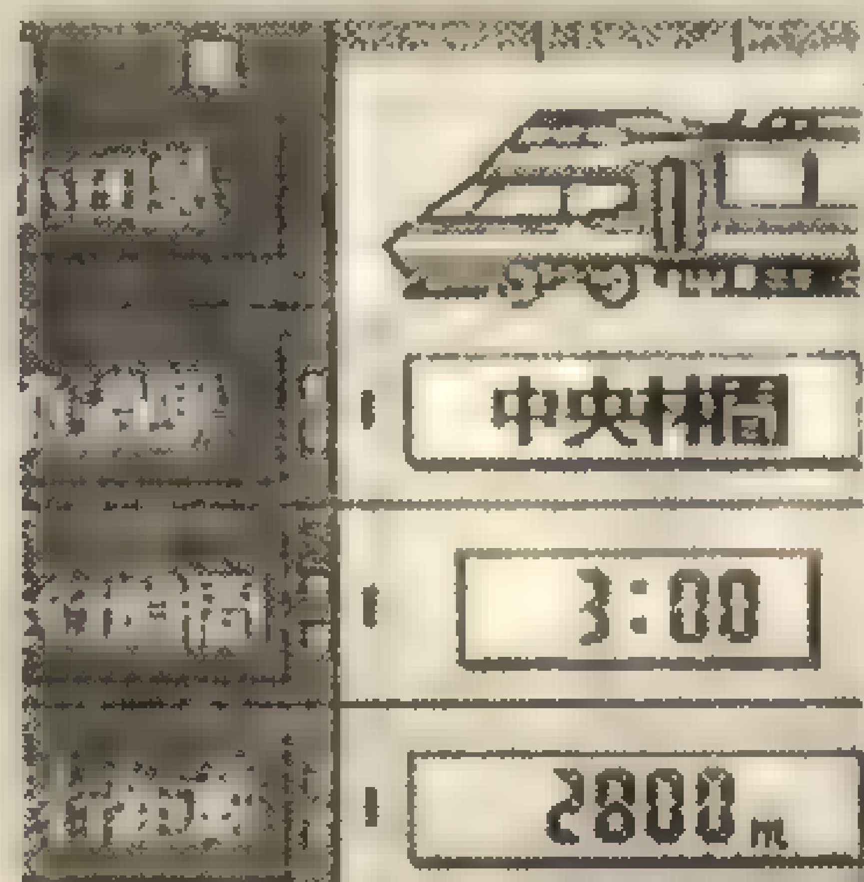
还有奖励游戏

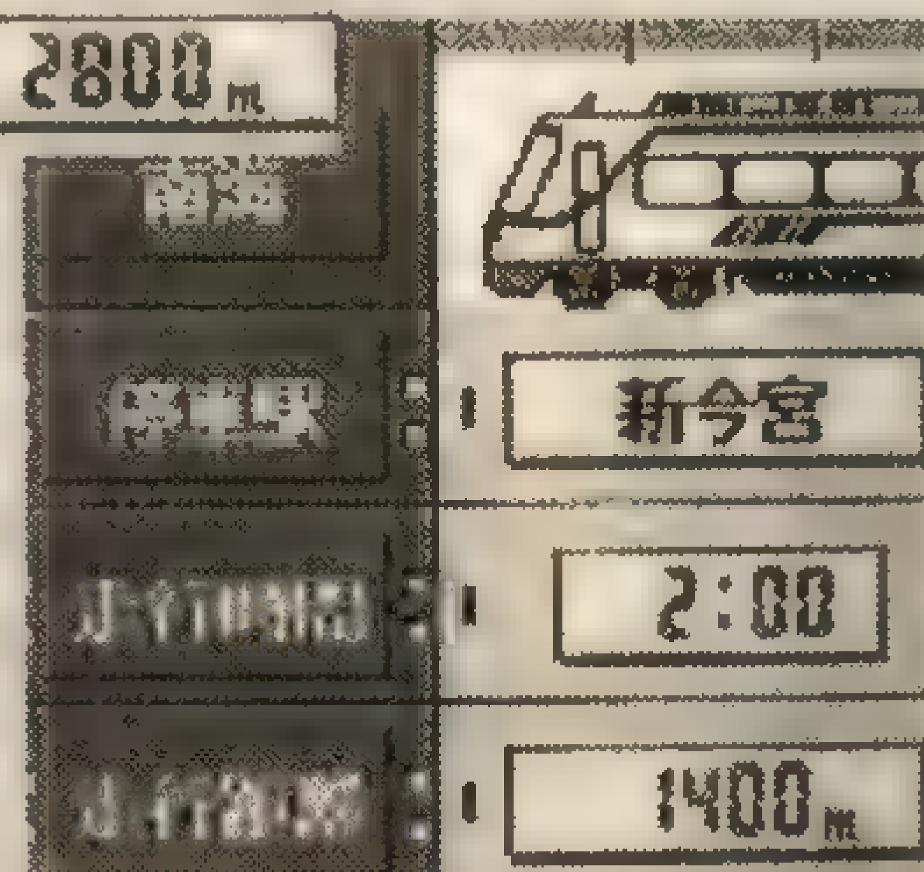
在前作也大受欢迎的"手摇轨道车"这一奖励游戏。当你到达某一车站后，这一小游戏就开始了，轨道车是通过有节奏的交叉按 A、B 键前进的，因为没有列车，所以好好的控制小车的速度吧。



特殊线路登场！

小田急线和南海线都有各自的特殊线路。如果能分别把前述两条线路完成 4 次的话，就能进入到各自的特殊线路，小田急线的特殊线路是相模大野～片濑江之岛的江之岛线，南海线的特殊线路是南场～桥本的高野线。





▲▶小田急之岛线采用的是小田急线机车的新改型。南海高野线采用的是林间特急号机车。

★**追加情报**：将小田急线和南海线这两条特殊线路完成后，还能够进入最后的特殊线路——欧洲弹头特急。

盗贼王 JING · 天使与恶魔

●发售日:99.3.26 ●厂商:MASIYA ●类型:RPG ●8M

"盗贼王"被改编成育成 RPG 在 GB 上登场，"阿克亚维塔埃之海"中到底隐藏着怎样的秘密?

"盗贼王 JING"在 GB 上将与诸位见面

人气漫画"盗贼王 JING"被改编为育成 RPG 在 GB 上登场了。不仅仅是简单地和怪兽战斗，而是使它们成为同伴并加以育成，在它们的协助下进行冒险。借助怪兽们的战斗，去盗取宝物吧!

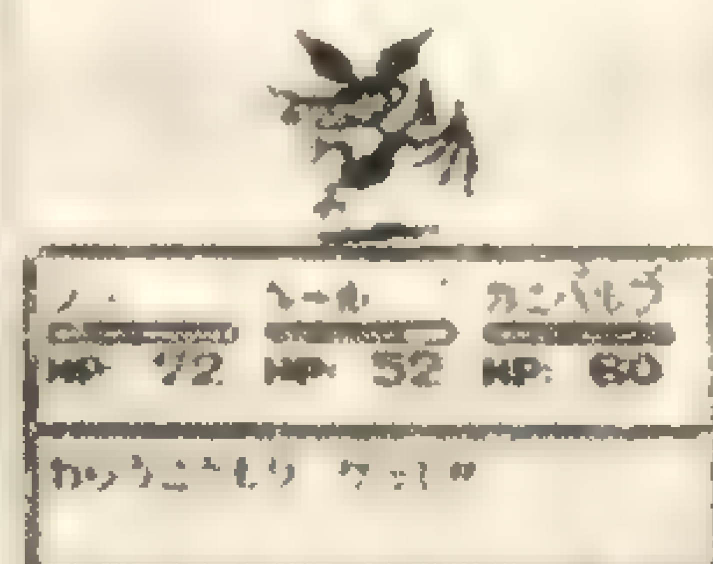
▲主人公 JING 传说中只盗取星星的盗贼王家族的后裔。



▲这就是冒险的舞台——"阿克亚维塔埃之海"。

使怪兽成为自己的同伴吧!

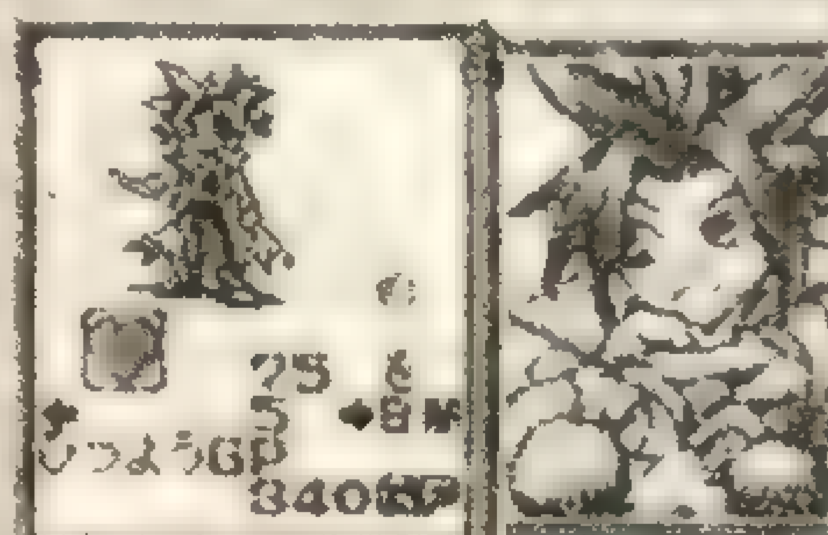
登场怪兽一共有 200 种以上，可以通过在剧情中战胜敌人、说得怪兽和在商店中购买使它们成为同伴。除此之外还有通过升级变身的怪兽和通过合体诞生出来的怪兽。除了原作中出现的怪兽之外，GB 版原创的怪兽也大量登场。



▲许许多多的怪兽等待着你来收集，在战斗中寻找那些强大的家伙吧!但是同时也要留意每种怪兽的特性。

训练和能力提升

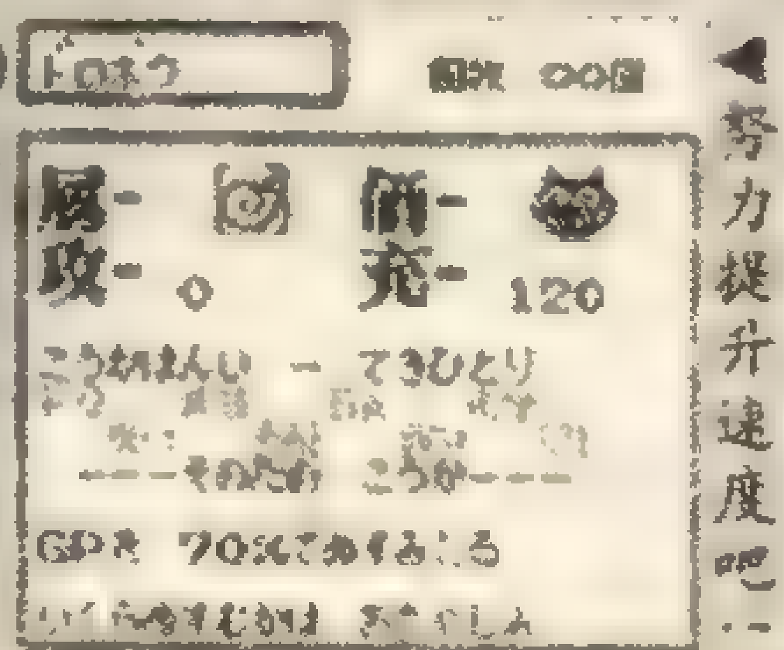
成为同伴的怪兽可以用训练的方式来按自己的想法进行育成，方法是针对要提升的数值选择天数进行训练。但训练同时会使其他的数值受到影响(比如体力上升但速度却下降了)，因此也要考虑清楚的。而且训练还需要大量金钱，因此初期还是以 JING 和基尔为重点进行培养比较好。



▲训练结束后，其结果会像左图一样表示出来，完全可以按照自己的想法进行育成。很随心所欲吧!

关于能力(技)

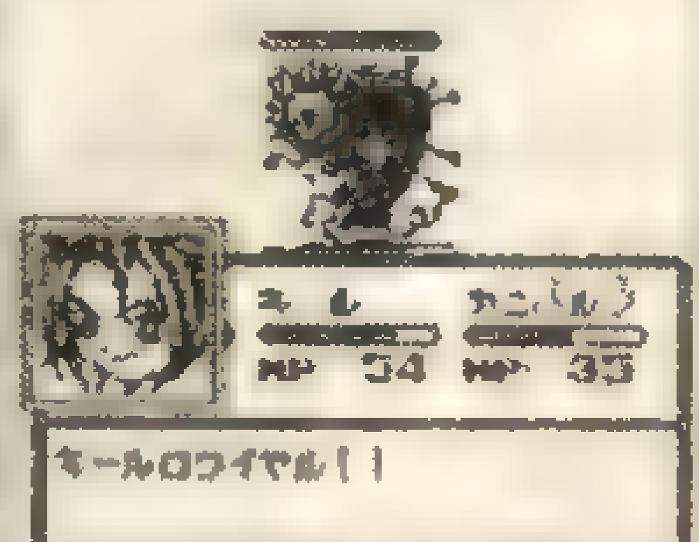
能力的发动时间与角色的速度(スピード)有着直接关系，比方说发动时间为 50 的技，角色速度在 50 以上时就能每回合使用。即使是特别费时间的强力技，如果速度高的话也能很快发动了。



◀努力提升速度吧…

"三位一体"技发动!

如果让某三只特定的怪兽参加战斗就能使用"三位一体"技。因为是由 3 只同时发动的，因此无论是哪一种三位一体技都非常强，好好使用的话能让战斗变得更有趣。



▲"××裂"!只有这种技是由 JING 和キール两个一起发动的。

★追加情报:在怪兽赌博场，可以用 JING 的特殊能力"偷窃"(ドロボウ)偷到钱。当速度达到 120 以上时就可以每回合使用了。把敌人偷个精光吧!

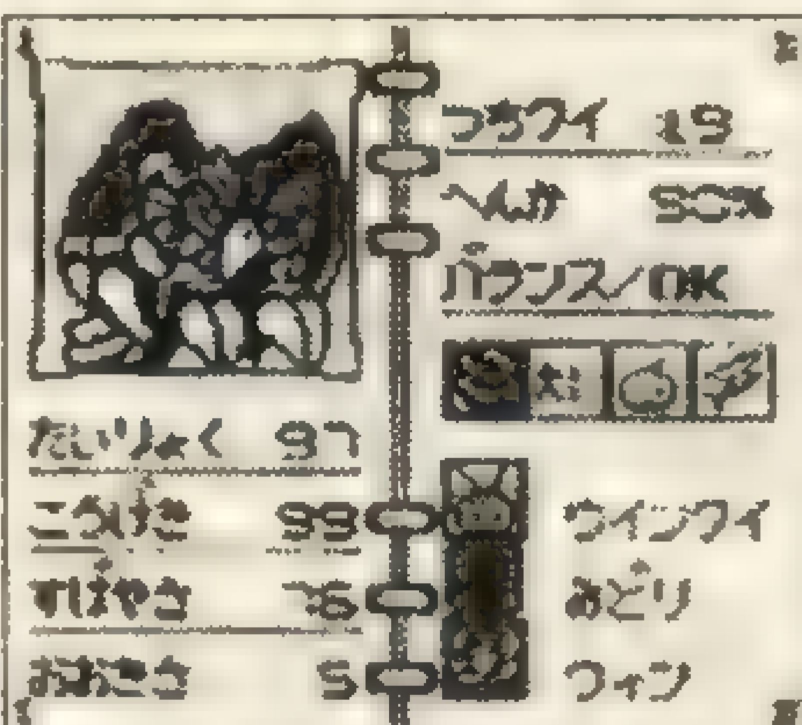
Qui Qui

●发售日:99.3.26 ●厂商:魔法 ●类型:SLG ●电池记忆

角逐银河最强称号的大赛。让可爱的 QuiQui 充分进化，在这个世界中成为最强吧！

让 QuiQui 迅速成长，早日成为银河最强吧！

以参加银河最强称号的"GALAXY ONE"，并夺取优胜为目的的育成 SLG。玩家育成的 QuiQui 可以通过训练使之成长，还可以通过照射光线使之进化成各种各样的怪兽。



▲能力值成长幅度是由障碍物的排列方式决定的。

红外线通信对战的利用

彩色 GB 的主机本身就能进行通信对战，不需要对战线。只要把 GB 机体互相靠近就对战 OK 了。



通过训练使 QuiQui 成长

训练是在训练跑道上进行的。在这里设置各种障碍物后，让 QuiQui 在上面进行训练，就可以使 QuiQui 成长。障碍物分水、土、绿 3 种属性，它们分别能使体力，攻击力，敏捷三种基本能力成长。根据障碍物的排列方法，就能决定能力值的增加幅度。例如排列为"水水土土"的话。体力和攻击力会各上升 1点，如果排列为"水水水水"的话，体力会上升 5点。



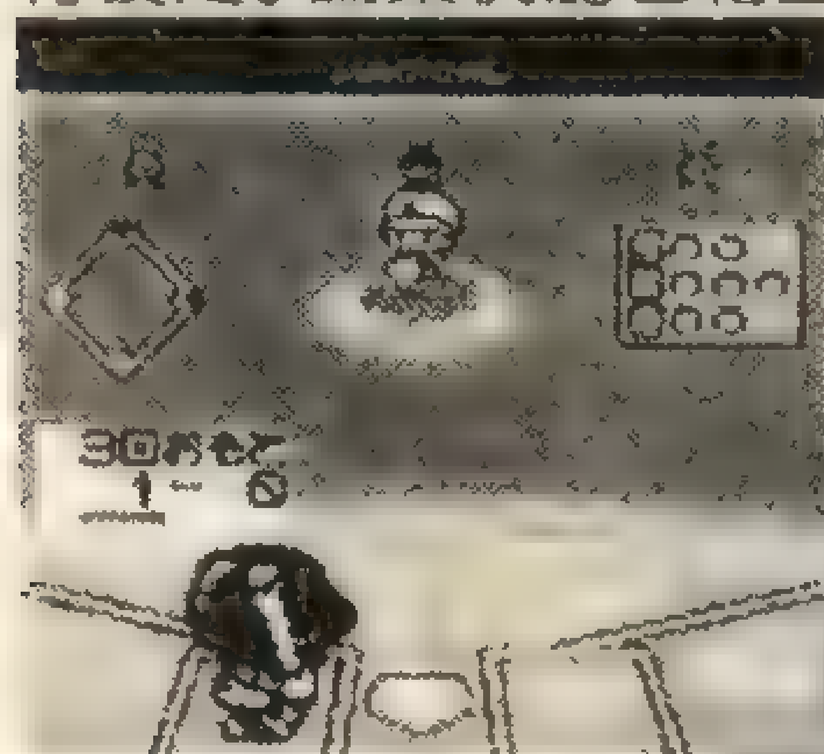
甲子园 POCKET

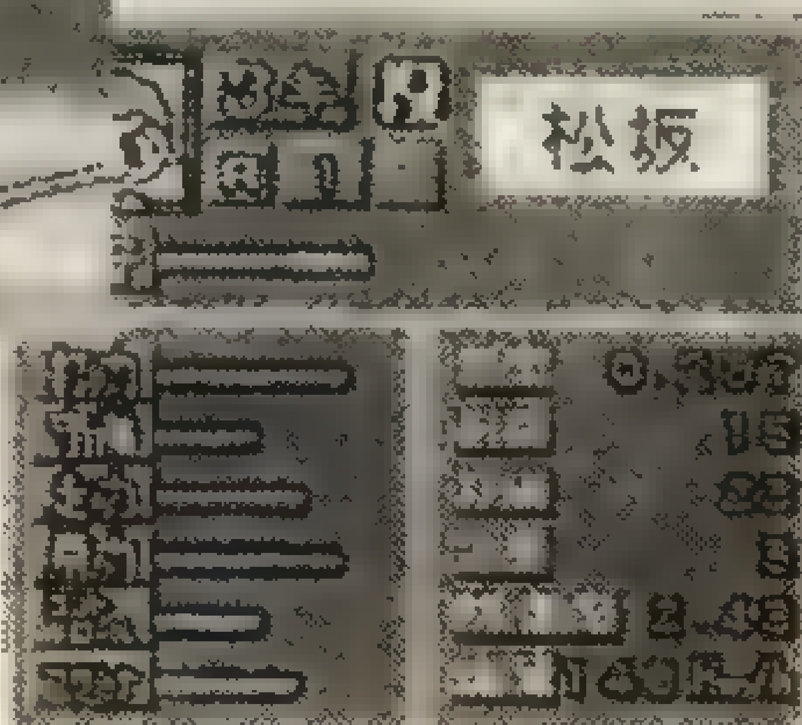
●发售日:不明 ●厂商:魔法 ●类型:SLG ●8M

名作棒球游戏"甲子园"在 GB 登场！从全日本的 4000 所学校中选出 1 所向最终优胜挑战吧！

我们准备向甲子园冲击啦！

热血高中棒球游戏在 GB 登场了。其中完全收录了全日本 4000 所高中球队的全部数据。从中选 1 只球队，向甲子园发起冲击吧！投手的投球姿势和队服都可以按自己的喜好进行设定。编集机能也相当丰富。而使用红外线通信机能的"转技模式"更可以把育成的角色进行交换。



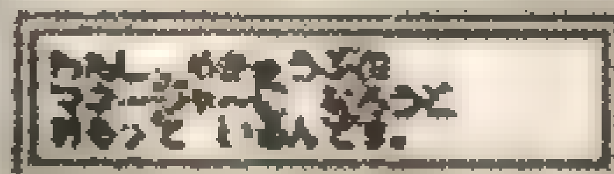


▲▶虽然人物看起来很可爱，但实际上却是一个严谨的本格派棒球游戏。

丰富的事件安排

入学式、春季练习赛、地方赛、入围甲子园、毕业式等，3 年高中生活中安排着丰富多彩的事件。当然，可爱的球队领队也会登场。





◀女孩是领队……

全日本 4000 高中完全收录

游戏中收录了全日本 4000 所高中的数据！各校的实力是在日本"高中棒球"杂志协助下设定的。

大関一
川滑
徳明義塾
南日学園
L P 学園

TOP GEAR POCKET

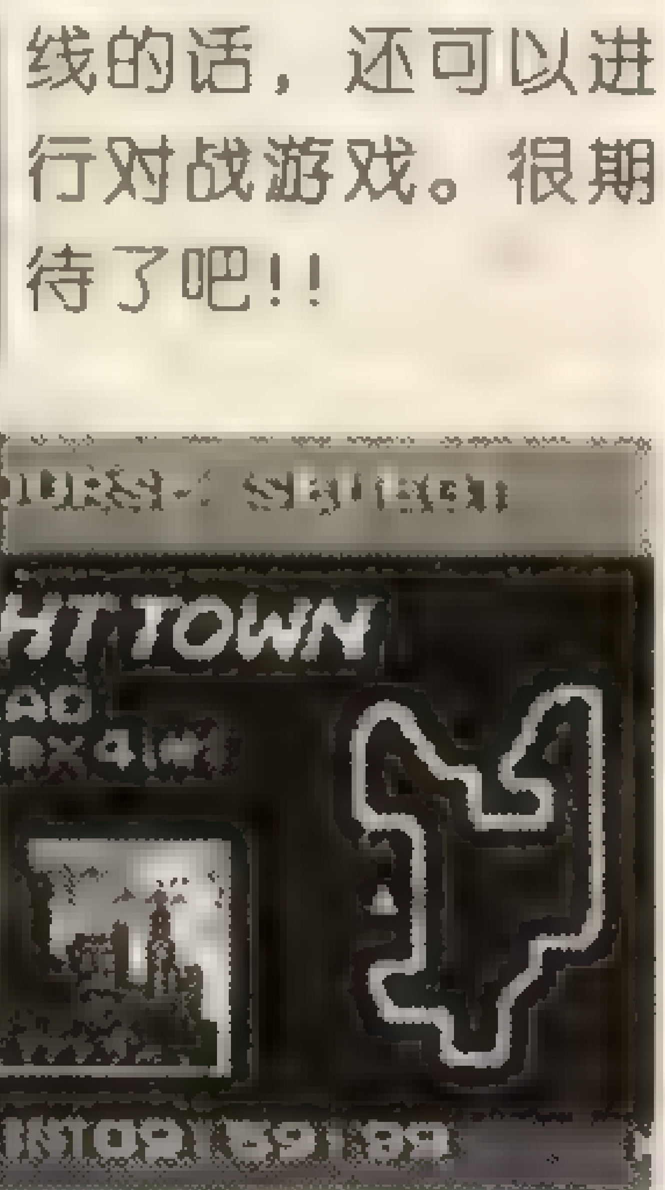
●发售日:99.3.26 ●厂商:魔法 ●类型:SLG ●电池记忆

TOPGEAR 也在 GB 上登场了！最早的彩色 GB 专用软件，对应震动哦。

N64 上的老朋友——"TOPGEAR RALLY"在 GB 登场！

在 N64 上走高度真实化路线的"TOPGEAR"在变成 2 版后移师 GB。在和 6 台对手赛车的较量中完成各种各样的赛道吧！通过比赛成绩，决定你能否进入下一轮。因为对应震动，所以在发车时会有震动感。使用对战线的话，还可以进行对战游戏。很期待了吧!!

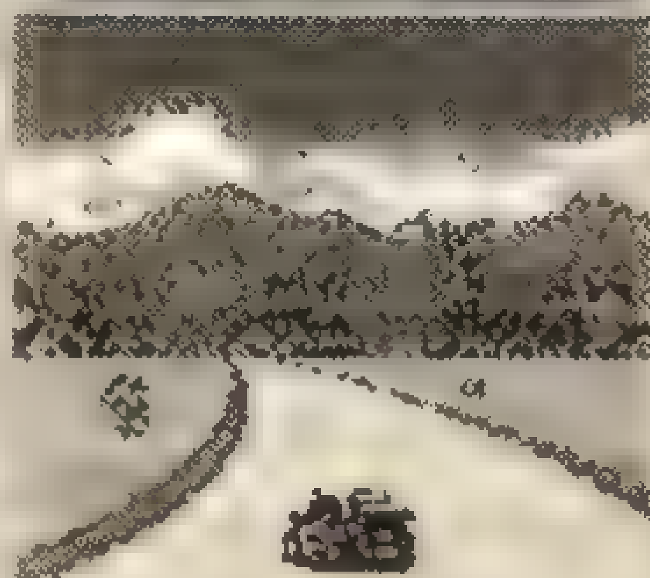




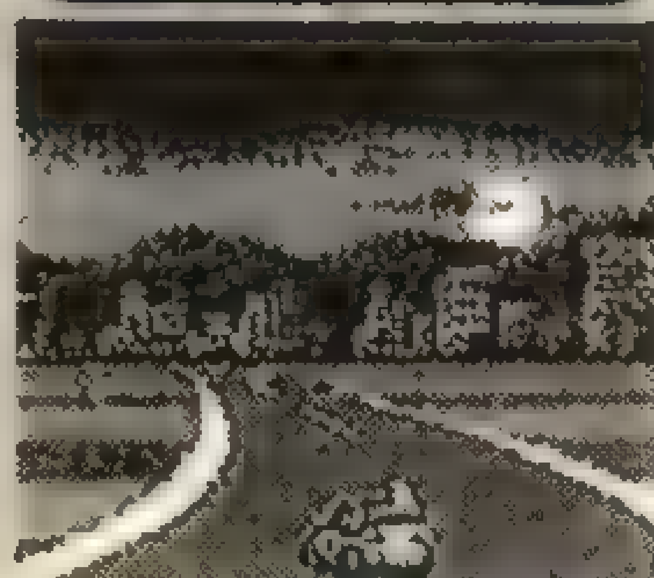
▲机体都有着各自的特征，根据比赛跑道的不同选择最适合的驾驶吧！

种类丰富的赛道大介绍

丛林



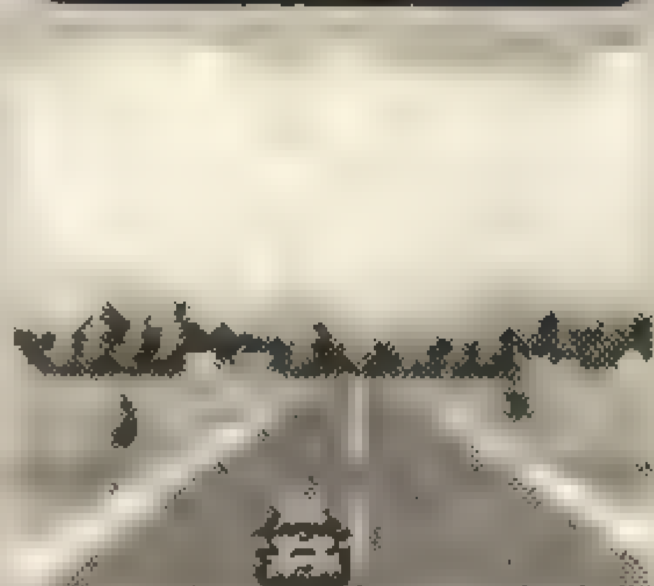
都市夜晚



雪域



草原



决斗野兽之战·野兽战士最强决定战

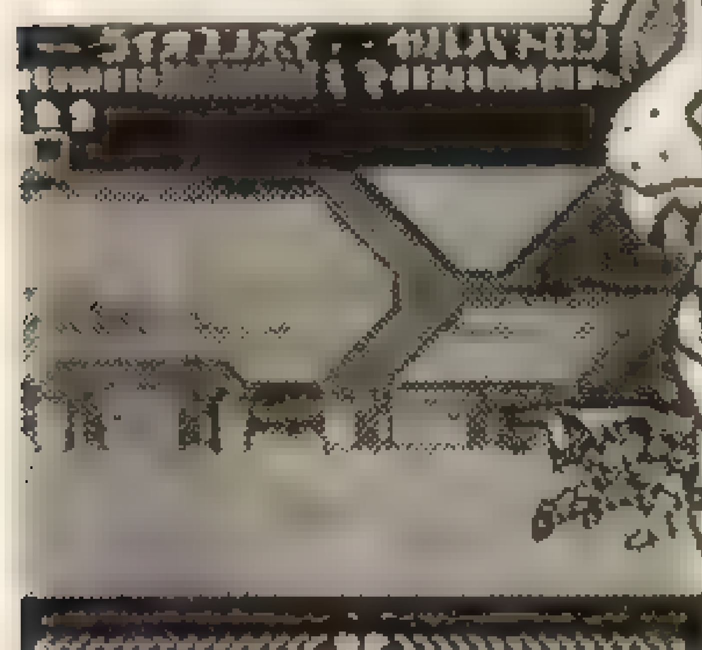
●发售日:99.3.19 ●厂商:TAKARA ●类型:ACT ●对应打印机

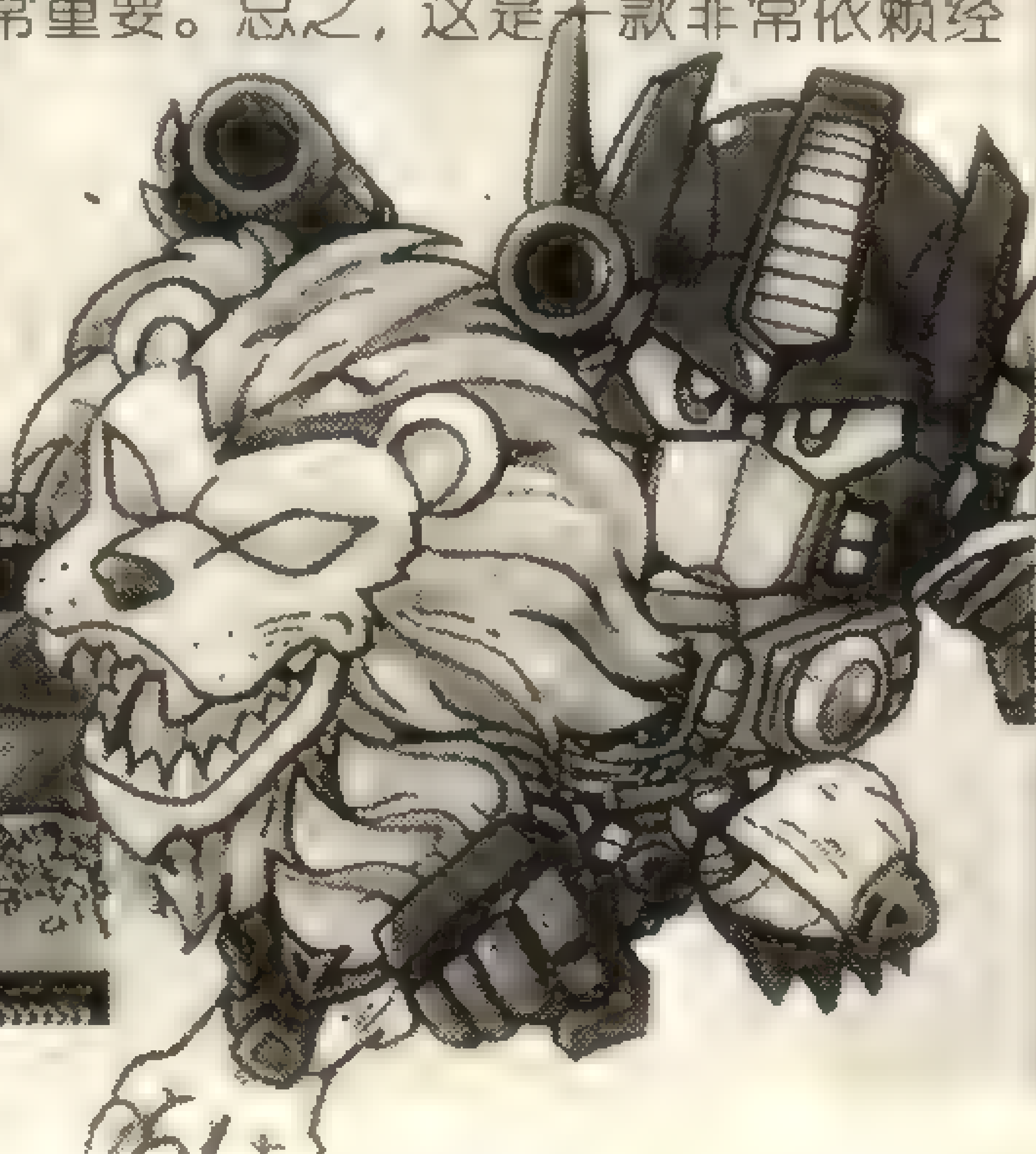
以可以变型的野兽这一系统为基础的格斗游戏！使用打印机的副加模式也非常有趣。

野兽战士们的炽热战斗开始了！

因为动画而获得大人气的"野兽战士"在 GB 登场了。这次是在野兽战士之间展开的格斗 ACT，在野兽模式和战斗模式下出招各不相同，因此充分利用其特征进行战斗变得非常重要。总之，这是一款非常依赖经验的游戏。

▼对于野兽模式和战斗模式要好好区别使用。



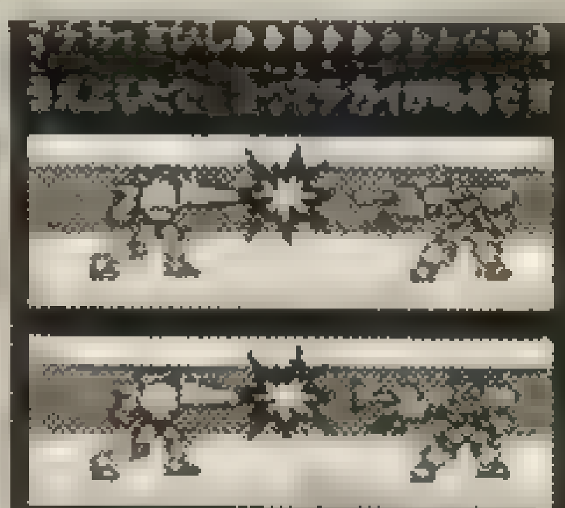


尽情享受 GB 打印机的乐趣吧！

本游戏对应 GB 打印机。出招一览表，怪兽主题标签、自制漫画等 5 种不同类的资料都可加以印制。



▲自己印制角色出招一览表吧。



▲找出两幅画的不同点。共 5 处。



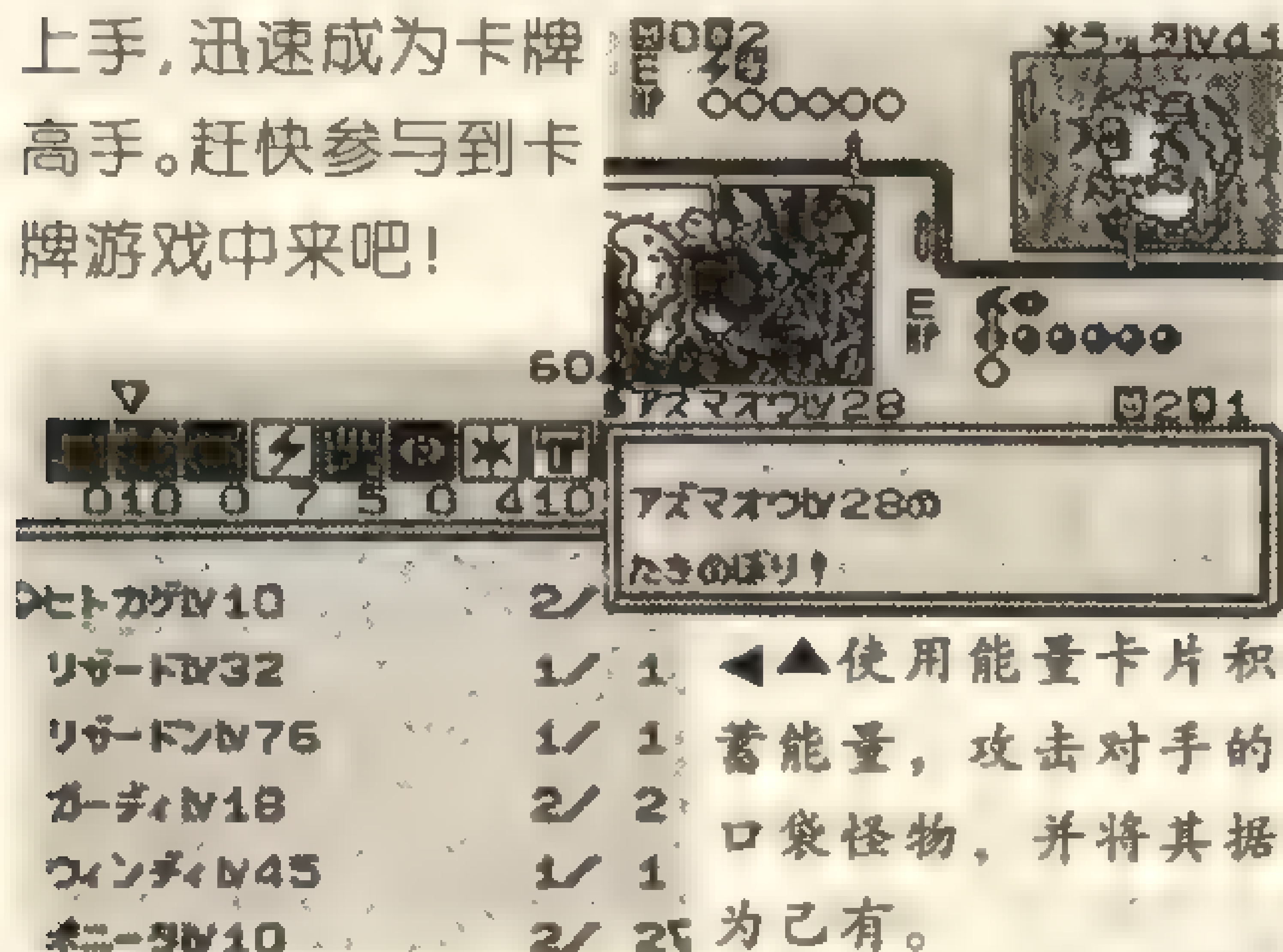
▲添上对话，自己作漫画喽！

口袋妖怪卡片 GB

●发售日:不明 ●厂商:任天堂 ●类型:ETC

卡片对战丰富多彩

用 GB 来玩在全日本拥有 500 万玩家的"口袋怪物卡片游戏"吧!搜集、在战斗中锻炼、反换,原作的要素在此一一再现,卡片种类共计 200 种以上。通过和各地的卡片使对战赢得新卡片,完成自己最强的一手牌吧!对于新手还有专门的教学对战,相信能够很快上手,迅速成为卡牌高手。赶快参与到卡牌游戏中来吧!



◀▲使用能量卡片积蓄能量,攻击对手的口袋怪物,并将其据为己有。

创世纪 REBORN·怪兽发掘者

●发售日:不明 ●厂商:STARFISH ●类型:RPG

搜集化石令未知的生物复活!

化石收集 RPG 的第 2 作,加入各种新要素后在 GB 登场。在"2"中,由于可以决定组合在一起的化石的个数,因此合成的可能性得到了大大丰富。战斗方面,根据角色进入战斗时所朝的方向决定战斗中是否处于有利地位,所受的伤也会各不相同。另外还增加了属性和相性的新要素,这都使战略性为之大大提高,被追加的还有友情这一数值,如果一个劲儿地把怪兽当驴子使的话,怪兽就会逃走。





▲▶复活。根据化石的属性、组合方式以及个数,会复活出各种生物。

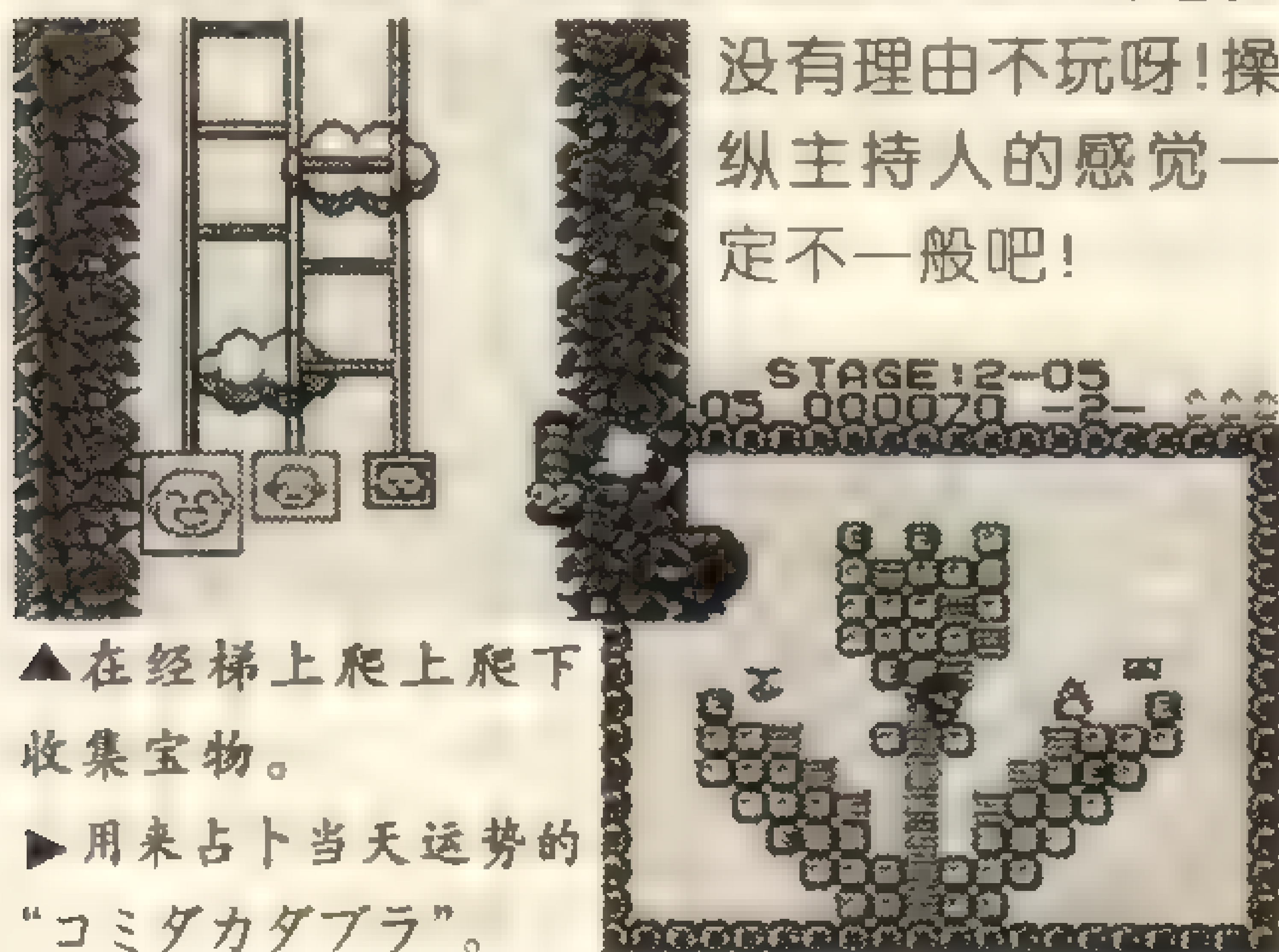
早间明星 大山&雷蒙多

●发售日:不明 ●厂商:EPOCH ●类型:PZG

主持人竟是大卖点!!

以晨间人气电视节目"早间明星"的大山和雷蒙乡为主角的 PZG 在 GB 登场了。为了救出被"水博士"抓走的女孩,需要闯过由敌人和陷井构成的 60 关。在中途还有奖分关和 BOSS 战。另外还有大量隐藏关存在,如果使用对战线的话,还能和朋友一决胜负。

如果你是"早间明星"的忠实观众的话就没有理由不玩呀!操纵主持人的感觉一定不一般吧!



▲在经梯上爬上爬下收集宝物。

▶用来占卜当天运势的"コミダカダブラ"。

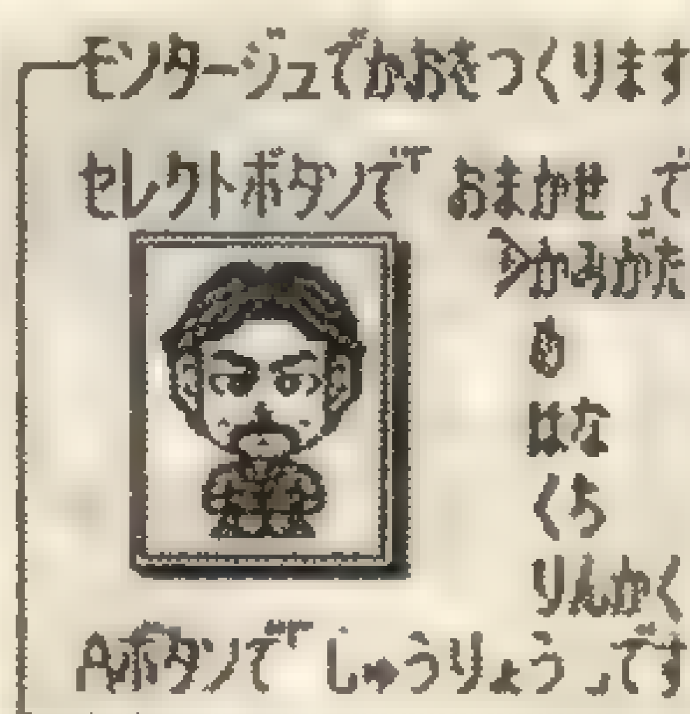
人生游戏·朋友满天下

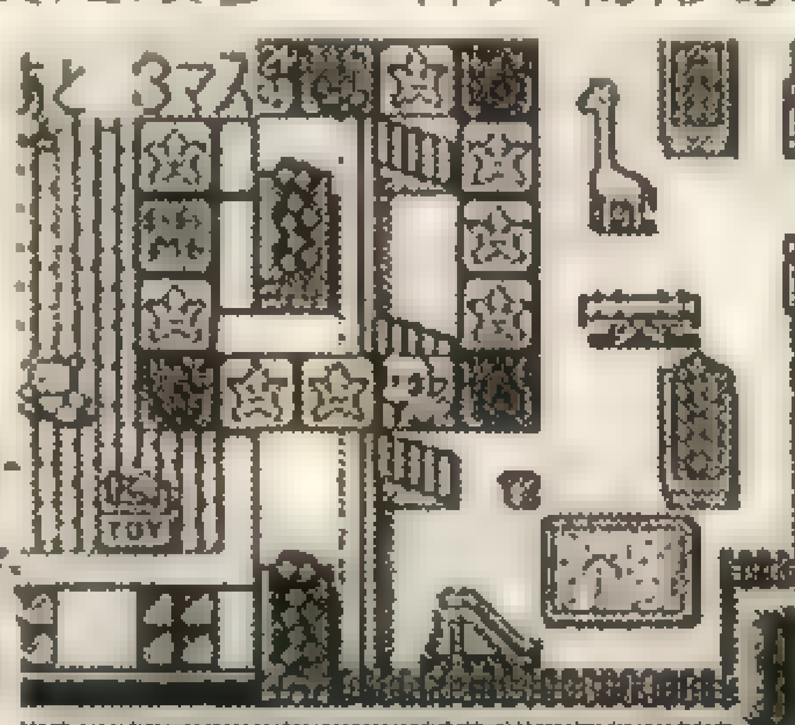
●发售日:4 月下旬 ●厂商:TAKARA ●类型:ETC

采用新系统的 GB 版隆重登场

前作的 GB 版"人生游戏"忠实再现了桌上型游戏的风格,但本作采用了在 SFC 和 PS 博得好评的系统。玩家用剪辑的手法设定自己的角色,从婴儿开始游戏中的一生。伴随着智力、感觉等能力的成长,完成升学、就业等事件。并向成为亿万富翁发起挑战。

玩家自己可以设定最多 50 种人物形象并加以储存,还可以用 GB 打印机进行打印。





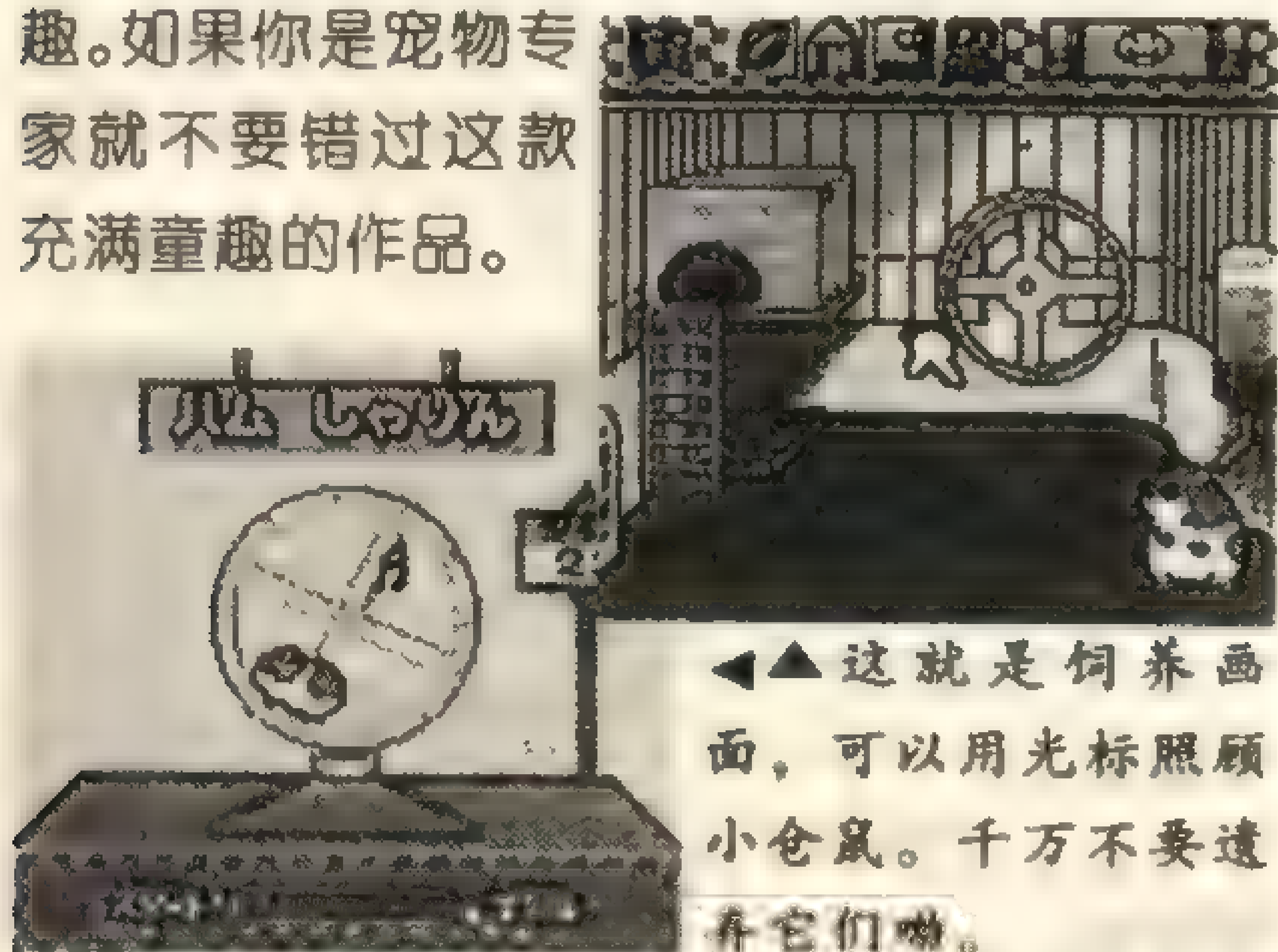
◀能通过对眼睛、鼻子、嘴等进行组合来设计自己喜欢的角色。很有趣的。

仓鼠乐园

●发售日:不明 ●厂商:ATLUS ●类型:ETC

让我们一起来饲养可爱仓鼠吧!

体味养仓鼠乐趣的轻松游戏。在笼子里跑来跑去的仓鼠栩栩如生,样子相当可爱。好好的给它喂食,适当的让它进行运动和游戏,就能让它健康的成长下去。长大后可以相亲生出新的小仓鼠。使用对战线,让自己的仓鼠和朋友的仓鼠交配或者对战,都充满了乐趣。如果你是宠物专家就不要错过这款充满童趣的作品。



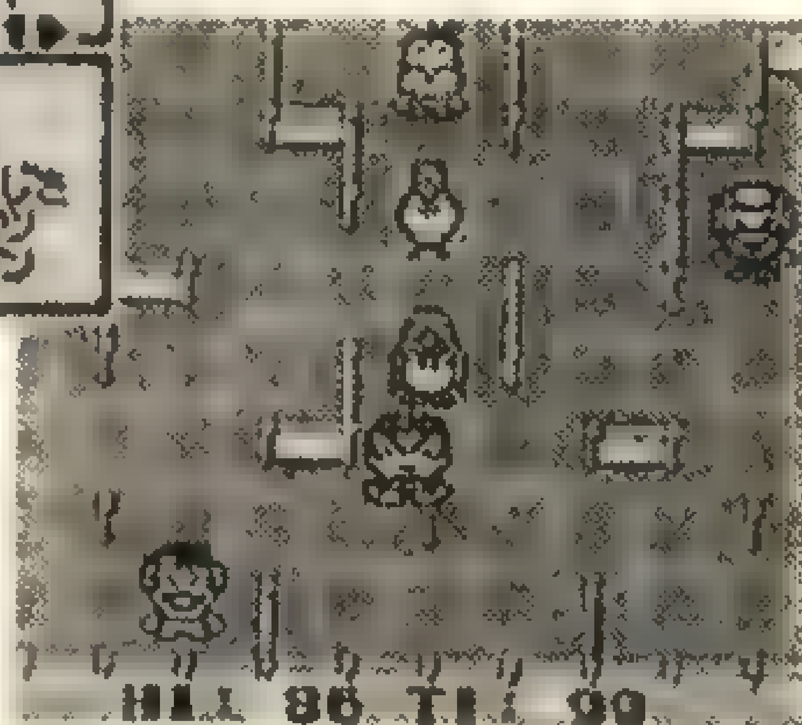
◀▲这就是饲养画面,可以用光标照顾小仓鼠。千万不要遗弃它们哟。

年级王 山崎·GB版

●发售日:99.4.2 ●厂商:光荣 ●类型:SLG

"年级王 山崎"GB亮相!

连载中的人气漫画"年级王山崎"在GB上登场了。游戏的目的是培养出最强的"噗助(プー助)"。向5个动作游戏发起挑战的话,就能根据最终成绩得到"噗助"能力提升的宝物,而如果在游戏战斗中取胜的话,还能学会"噗助导弹"等32种必杀技。培养好的"噗助"可以通过对战线和朋友进行对战,赶快培养自己不输给任何人的"噗助"吧!



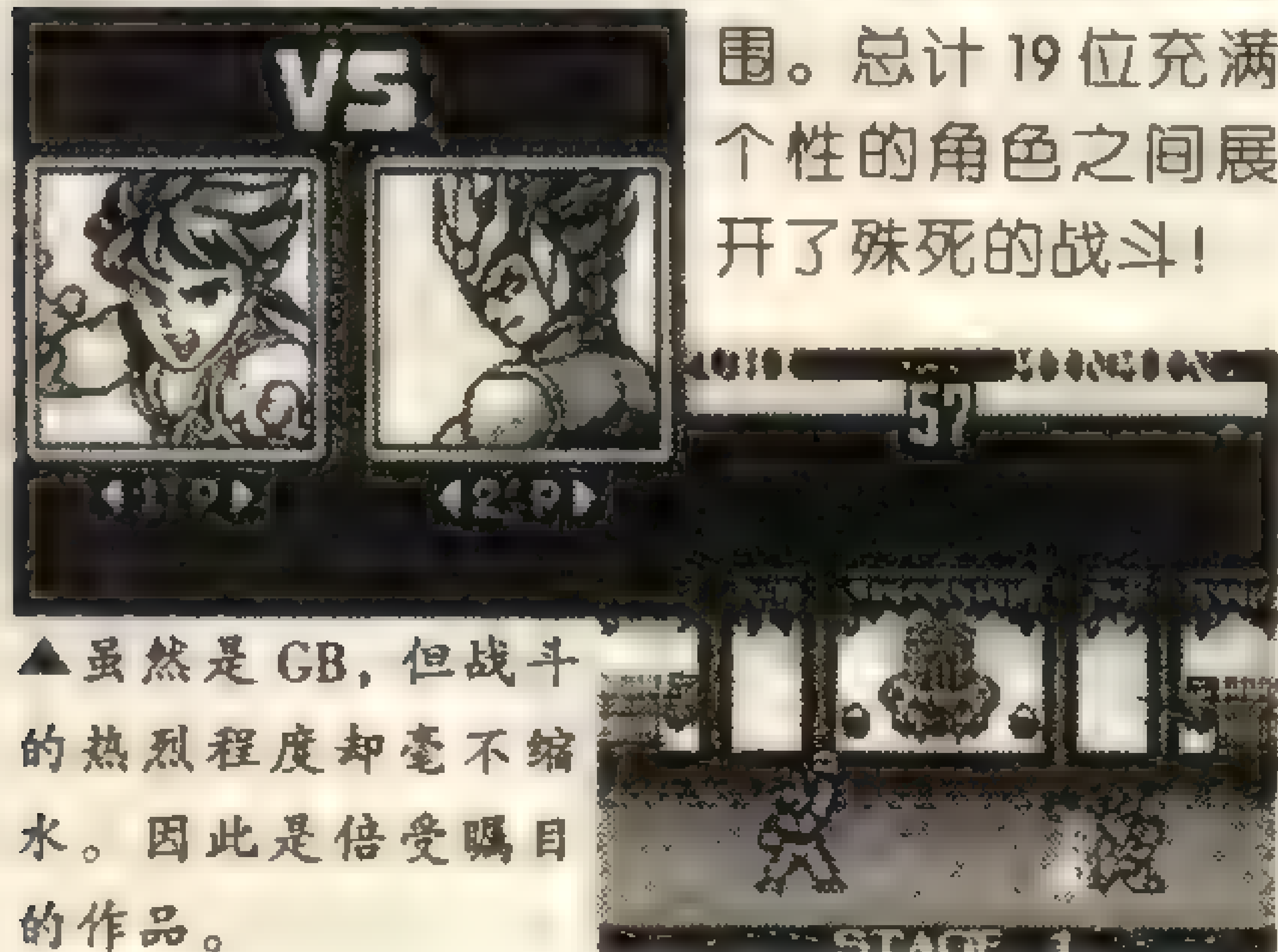
▲▶这就是噗助,根据提升能力的侧重点不同,成长方向也千差万别,随心所欲。

SD飞龙拳EX

●发售日:99.4.2 ●厂商:文明脑 ●类型:ACT

怀旧名作再度出击

面目一新的"飞龙之拳"在GB上登场了,总数达19人的角色之间再次展开自然化的战斗。豪快的必杀技,一击扭转乾坤的秘奥义,在本作中得到一一完美再现。而作为"飞龙之拳"特有系统的SD(Super defence)和ST(Super technic)也得到移植。虽然是在GB上,但同样能享受到"飞龙之拳"特有的热烈氛围。总计19位充满个性的角色之间展开了殊死的战斗!



▲虽然是GB,但战斗的热烈程度却毫不缩水。因此是倍受瞩目的作品。

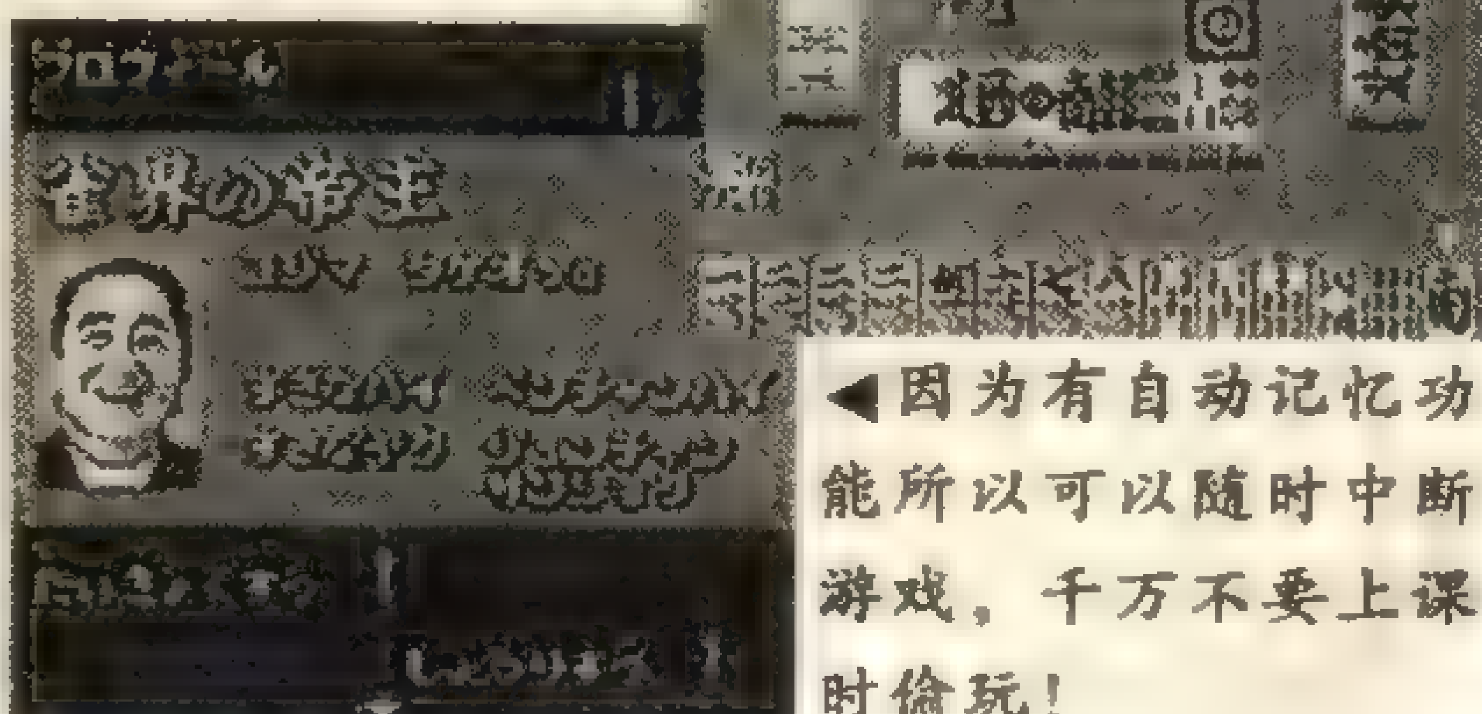
职业麻将 极 GB Ⅱ

●发售日:99.3.19 ●厂商:雅典娜 ●类型:ETC

本格派麻将游戏最新作!

因为真实性而享有口碑的"职业麻将极"系列的最新作。因为对应彩色GB,因而变得更容易辨别,画面也更漂亮了。十盘战,大赛和极GB Ⅱ道场(点数计算谜题等)等丰富多彩的模式之外,当满足某些条件后还会出现隐藏模式。

游戏对细部也加入了精雕细琢的非常耐玩的部分。当然还有使用对战线的对战模式。



◀因为有自动记忆功能所以可以随时中断游戏,千万不要上课时偷玩!

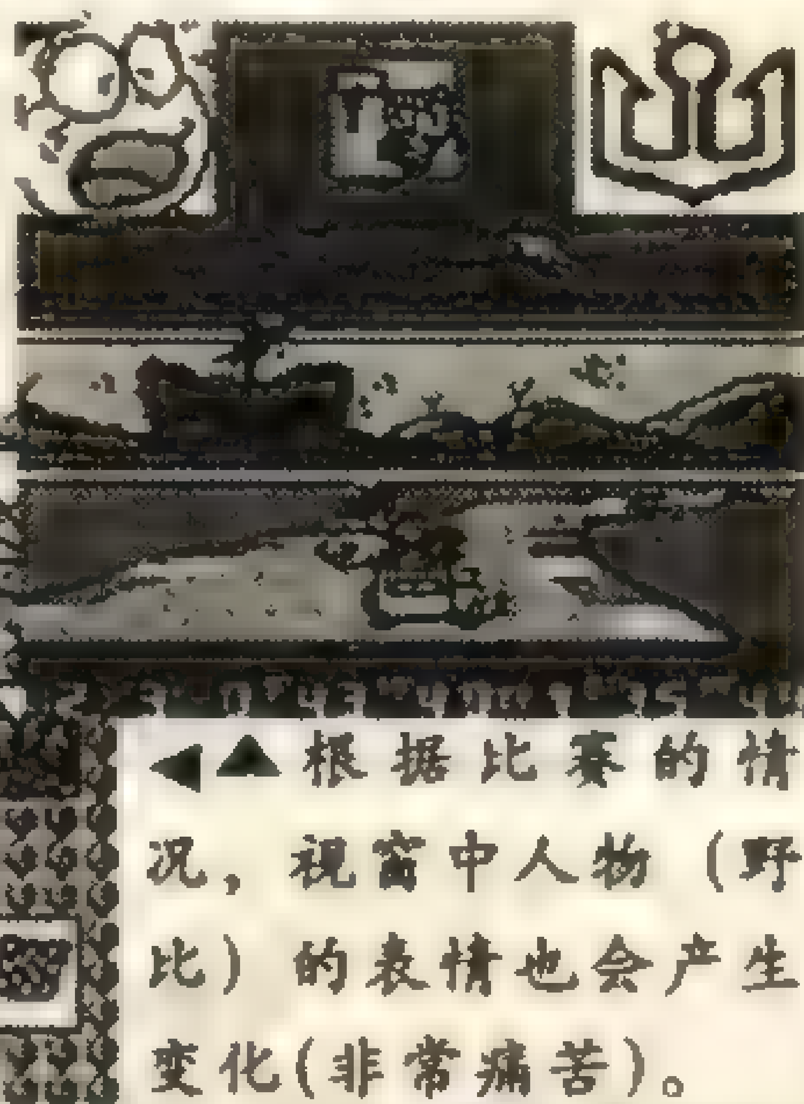
机器猫赛车 2

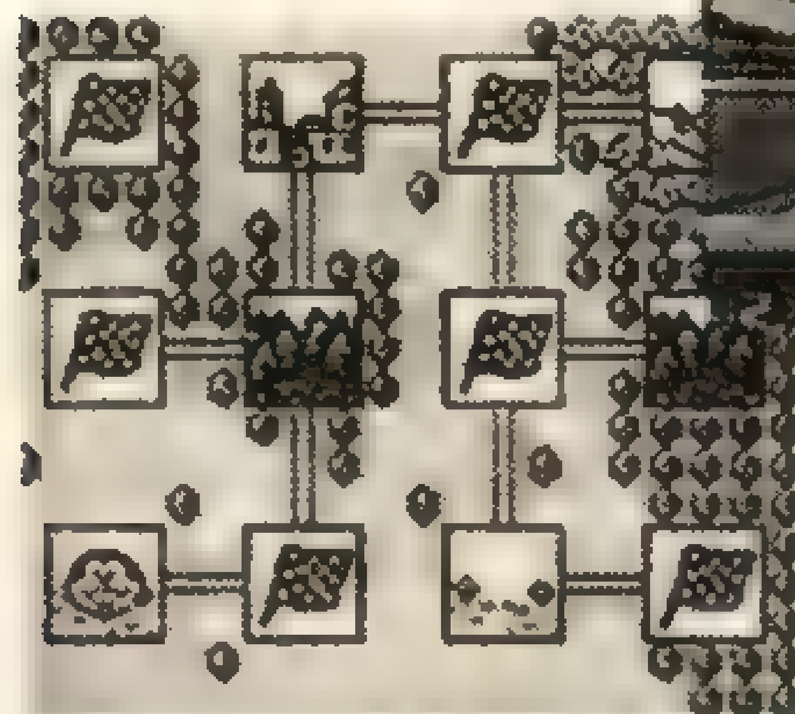
●发售日:不明 ●厂商:EPOCH ●类型:RAC

凭借机器猫的赛车向终点疾驰!

能使用宝物的有趣赛车游戏。这一作由于增加了平地、天空、海上、冰面等多种赛道,使赛事变得更加激烈。

这一系列的最大特征——"秘密道具"(机器猫的宝物)的数量更是激增了许多。但其中有的道具是必须在比赛中取胜才能到手的。集齐所有的道具,制成图鉴,也是游戏的一大乐趣呀!





◀▲根据比赛的情况,视窗中人物(野比)的表情也会产生变化(非常痛苦)。

ROX

●发售日:不明 ●厂商:不明 ●类型:PZG

拥有清新感的游戏出现啦!

这是使用骰子方块的新型落下型方块游戏。在相同点数的两个方块间塞入与点数相同数量的方块就能把它们全消掉。迅速而又准确的判断 2 个 1 组落下的方块的点数吧!在模式设计上,有按指标消掉一定方块过关的"指标"模式和能无止境地玩下去的"无穷"模式。你会不会在"无穷"模式中真正无穷呢?





▲▶如果两个相同点数的方块同样是相同方上色的话就能全部消掉。

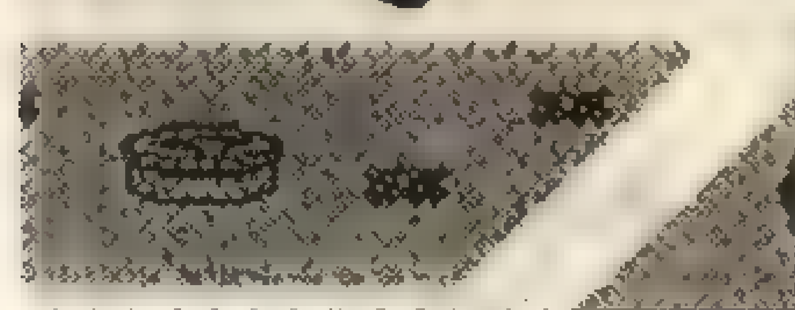
怪物赛车 2

●发售日:不明 ●厂商:光荣 ●类型:RPG

共有 200 只怪物登场亮相!

把搜集到的怪物进行角逐,在比赛中进行较量的育成 RPG。这次登场的怪物增加了 92 只,总数达到了 200 只。而且在进化和合战时,怪物的特技也得到继承了。诸如此类的新要素相当丰富,玩家在游戏中慢慢体会吧!另外,利用对战线还可以把前作中育成的怪物转移到 2 代中(不浪费)。搜集各种怪物,培养出最快的怪物吧!赶快从 1 代就入手,好好培养吧!







▲▶地图画面的视点变成了俯视,游戏的气氛也为之一变。增加临场感了吧!

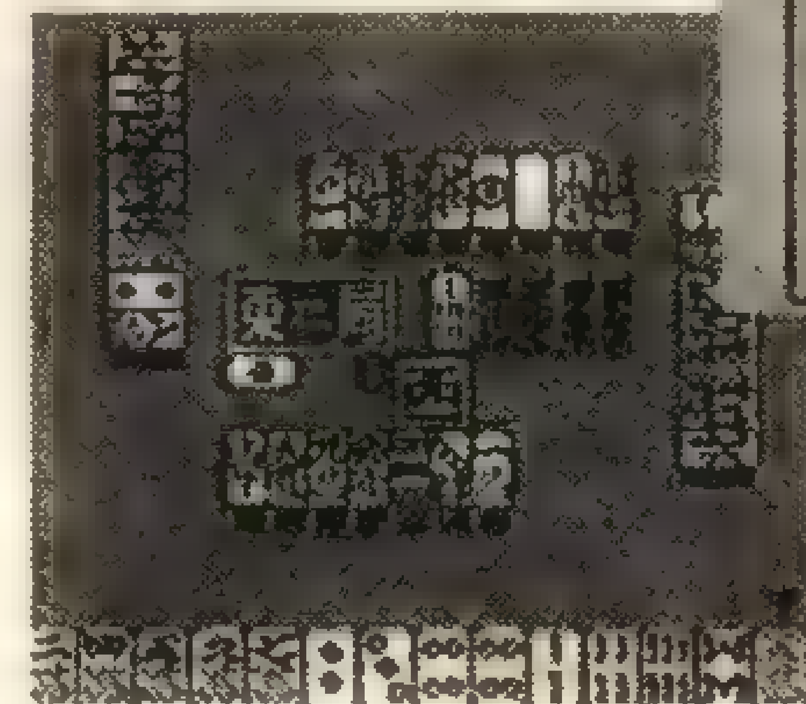
本格四人麻将 麻将王

●发售日:不明 ●厂商:童 ●类型:ETC

当之无愧的本格派麻将游戏!

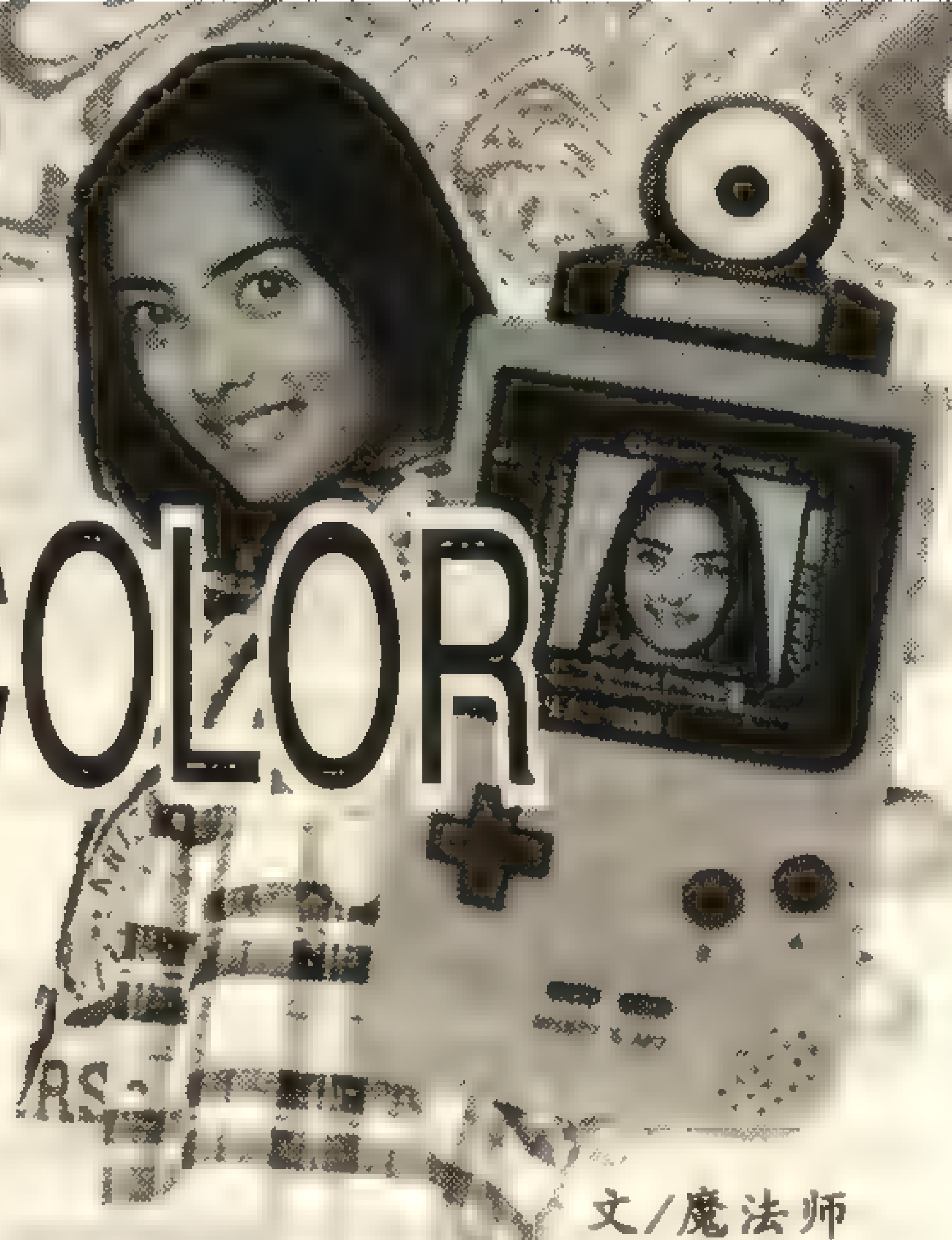
没有任何多余要素的本格派麻将游戏,游戏中有 2 种模式,在故事模式的"修行之旅"中,玩家为了成为麻将王而在日本全国旅行,与各种对手对局来磨炼自己的麻将技术。当然,对局全部是 4 人制,由于对思考程度进行了相当的投入,因此即使高手也不会觉得无聊。附带说一句,另一模式"自由对局"是可以选择自己喜欢的规则进行切磋的。





◀▲修行之旅"模式,在日本各地碰到的对手们个个都是强敌。为击倒他们努力吧!

GAME BOY COLOR 大阅兵！



文/魔法师

自从魔法师拥有了 GAME BOY COLOR 后，生活变得更绚丽多彩了！自然法力（也就是 MP 等能力）大增，在网络上疯来疯去的寻找新的 GAME BOY 游戏讯息，才发现国内的杂志给 GAME BOY 的天地实在是太小了，不敢一个人偷偷为 GAME BOY 欢喜，我要告诉大家（GAME BOY 迷和非 GAME BOY 迷）"GAME BOY 的世界很精彩！"

那么，从硬件开始说起吧！

首先当然是主机了！

GAME BOY COLOR，好强的掌机！

除了以前 GAME BOY 的特点，她具有：

CPU 时钟频率比以前的 GAME BOY 快一倍；

MEM 为 256Bit；

高反射 TFT(Thin – Film Transistor) 彩色液晶，160×144 点阵显示；

从 32768 色中同屏幕显示 56 色；

可以进行红外线数据传输！（不光 SNK 的主机有，GAME BOY COLOR 也有这样的功能）；

使用两节 5 号电池，使用时间和使用电池的品牌和所玩的游戏有关。如果是松下的至少可以玩 15 小时，而南孚也可以有 8 小时以上。建议不使用充电电池。

对于不同的游戏卡，显示有不同的等级：

1. 对以前的游戏可以支持 4~13 色，而且在开机时可以选择 12 中不同的调色板。

2. 对应 32 色的游戏（如《勇者斗恶龙~怪兽篇》）。

3. 对应 56 色的游戏（如《心跳纪念品》）

对于声音，资料不是很多，不过通过《心跳纪念品》，想来也没什么可说的了。

奢侈的东西，也是得不到的东西

GAME BOY 的外设真是太多了！在这里列举一些主要的。

跟游戏有关的

★LIGHT BOY！外置的光源加放大镜，自带电池。让你晚上坐车时或在被窝里也可以自由的玩！

★小摇杆，很中毒的外设，不过实际上不是很舒服。

★四人游戏转接器，可以四个人一起游戏（《炸弹人》），不过在国内很难达到人数要求呀。

★外接电池包，可以提供较长时间的供电，不过以前的版本和 GAME BOY COLOR 可不通用哟！

★通讯线，用来对战，必备！分为 GAME BOY 对 GAME BOY，GAME BOY POCKET/ COLOR 对 GAME BOY，GAME BOY POCKET/ COLOR 对 GAME BOY POCKET/ COLOR，买的时候要注意，最好是原版的。

★很难见到的 FISH BOY！外接在 GAME BOY 上，有滑轮可以摇动，对应专用钓鱼游戏的特殊设备。

★SUPER GAME BOY 和 SUPER GAME BOY 2，用来在其他主机上玩 GAME BOY 的游戏，

太奢侈了。

跟出行有关的

★皮套，为了保护主机表面，屏幕和键等处是镂空的，都为黑色，所以没法通过主机颜色来表现你的性格了。

★橡胶保护，很不错的保护，质感很好，又可以看到主机颜色。

★GAME BOY 专用包，国内根本见不到。可以装进 GAME BOY 主机、若干游戏卡还有对战线等，很实用也很神气吧。不过要十几美元。

★屏幕薄膜，为了不划花屏幕，不过实在是多此一举。

神奇的东西

★GAME BOY PRINTER，可以说是独立的外设，和 GAME BOY 连接后可以打印游戏画面或合成好的图象，有不同的打印纸（有底纹）可选择，还是很诱人的。

★GAME BOY CAMERA，象 GAME BOY 游戏卡一样插入主机，只不过在卡上端有一个小巧的摄像头，可以拍照！然后对于摄入的信息进行各种处理，组成有趣的画面，然后用 GAME BOY PRINTER 打印出来，或者自己将若干张 PHOTO 组成动画，添上字幕什么的。

最最期待的作品！

排第一位的自然是《口袋妖怪·金》、《口袋妖怪·银》！

不用说什么了，NINTENDO 在 GAME BOY 上的招牌作，以收集各种妖怪和用它们对战为卖点。如今进化到了 56 色，而不是以前所说的 13 色。游戏品质就不用费口舌了，到时候自己玩吧！

可以震动的口袋妖怪 PINBALL

游戏卡本身自带震动包（要装电池），游戏时根据情况震动！很新奇呀！虽然是个弹珠游戏，但是游戏本身也很丰富。跟以前的《口袋妖怪》一样，可以完成 150 种的大图鉴！而在游戏时，根据撞击点的不同可以进行妖怪的升级等动作，绝对值得期待的作品！唯一遗憾的是可能只能有昂贵的正版可以玩了。

变身为彩色的《游戏精品集 3》

看到画面时真的很惊喜，卡通风格清新可爱，让人产生想拥有的冲动。游戏自然是史上有名的游戏，共有 6 作，NINTENDO 的名人几乎都上场了，每款都值得一玩。

怀念的《R－TYPE DX》

横版的 R－TYPE 今回在 GAME BOY 上推出，可是只对应 GAME BOY COLOR 的呀！包含 R－TYPE，R－TYPE2 等五个 R－TYPE 的游戏，图象明显提升，想来以 GAME BOY COLOR 两倍于 GAME BOY 的主频游戏本身也肯定会有提高。

从 N64 上跳下来的《Conker's Pocket Tales》

提起 Rare，大家是不是就对游戏品质放心了呢？从 SFC 上的《大金刚》，N64 上的《Conker's Tales》，到 GAME BOY 上的《Conker's Pocket Tales》，实力就是实力！画面甚至比《ZELDA》还要好，游戏很复杂，至少要玩 20 个小时啦！魔法师必玩的游戏！

另类但绝对精彩的《口袋电车 2》

现在可以玩到《口袋电车》，是一个看似简单无聊的小游戏，实际上如果你玩进去会感到真正的乐趣。《口袋电车 2》已经是彩色的了，图象升级，线路也应该比一代的三条多了。

FC 上的《超级玛丽兄弟》在 GAME BOY 上的完美再现

又是一个不用多说的游戏，图象上完全再现 FC 版，而没有用到 56 色，不能不说是一个遗憾。估计会有新的隐密地点加入，可以好好怀念一下当年和好友同玩的乐趣。

GAME BOY 的极速《TOP GEAR POCKET》

KEMCO 在 GAME BOY 上推出的赛车游戏，很正规的哟！有三种模式：冠军赛，计时赛和联机对战，也有手动和自动换档的选择。据说为了达到优秀的画面品质，只可以支持 GAME BOY COLOR，看来 GAME BOY 和 GAME BOY COLOR 的差距还是很大的。

见识一下原始的《毁灭公爵》

不要以为 GAME BOY 版的《毁灭公爵》可以象 PC 上一样的 3D，其实 PC 上最早的《毁灭公爵 1，2》是类似《CONTRA》一样的过版游戏，这回可以让 GAME BOY 的玩家见识一下原始的《毁灭公爵》了，图象比较追随原作，没有发挥 56 色的实力。

PC 经典《波斯王子》

绝对经典的游戏，就是很难！魔法师还记得当时在 PC 上过版后的喜悦，很需要动作解谜的头脑呀！画面很 PC 版基本一致，用色数不是很多，但看起来已经很舒服了。

现在可以玩到这些！

魔法师最钟情的《心跳纪念品 POCKET》

不必多说了，看攻略吧。

绝对不能错过的《ZELDA 传说 DX》

也不必多说了，看攻略吧。

GAME BOY 上的《恐龙猎人 2》

横向过版游戏，共有 9 关，据说还有特别版面。画面和游戏风格都很欧美味。

没有想到的《蓝精灵》

没想到《蓝精灵》也出了彩色版本，而且人物很大，还可以骑小兔子！乐趣会很大吧，你还认得出他们吗？

体现 GAME BOY COLOR 机能的《WARIO LAND 2》

绝对必玩的作品，可以说体现的 NINTENDO 游戏的风格。充分体现 GAME BOY COLOR 56 色的画面，丰富流畅的动作，花样翻新的敌人，不计其数的隐藏宝物，多分支路线和 MINI 游戏等等，WARIO 大展其风采。许多有趣的东西在等着你，你可以看到烧着屁股的 WARIO，中毒了的 WARIO，喝醉了的 WARIO……

炸弹迷的首选《炸弹人冒险》

具有 RPG 要素的炸弹人，类似《ZELDZ》的画面，丰富的道具和道具合成，也有 MINI 游戏！喜欢炸弹人的朋友千万不能错过它！

方块迷的首选《俄罗斯方块 DX》

路人皆知老少皆宜的游戏，彩色化复杂化了，还要有电池记忆。

喧哗热闹的《阿露露方块》

魔法师很期待的作品，画面很华丽！连消，全消等技巧，还有华丽的攻击都保留了。练习好 10 连消是很重要的哟！传说从理论上分析是可以达到 19 连消的，不过在玩中是不可能达到的吧！

拥有另类乐趣的《口袋钓鱼 3》

画面用色并不是很丰富，不过游戏很有趣，开着小船去钓鱼，对不同的鱼选用不同的鱼饵，好象可以钓到章鱼！？不知道是否对应 FISH BOY。

《罗德岛战记之英雄骑士传》

著名的《罗德岛战记》的 GAME BOY 版本，好象是用卡片进行战斗的，登场人物倒是不少。

可以跳跃的炸弹人《口袋炸弹人》

想 MARIO 一样的过版游戏，可以让炸弹浮在空中比较神奇，游戏轻松明快，手感也不错。不过你是不是更喜欢传统的炸弹人呢？

日本大餐《天狗党的逆袭》

KOMANI 的又一 RPG 大作，日本风格很浓重的作品。如果你熟悉这个系列，将是个不错的选择。

古老的《大战略》

传统的战略游戏，有不少兵种和地形，共有 25 个场景，每关都很要求战术正确，想玩好也不是那么容易。

图象很诱人的《RAMPAGE》

有 3D CG 效果的美版动作游戏，画面接近 SFC 上的《大金刚》，非常有质感。游戏方面还不知道如何，希望不是绣花枕头。

又是口袋妖怪的《口袋妖怪卡片》

根据《口袋妖怪》中 150 种妖怪为基础，以卡片来进行的游戏。如果你不是铁杆的《口袋妖怪》迷的话，还是等着 6 月份的《口袋妖怪金银》吧。

很少见的对战游戏《POWER QUEST》

彩色游戏中很少有对战游戏，SUN SOFT 的《POWER QUEST》可以让你稍微解渴。加入了剧情的要素，而且对战时人物较大，也有气槽之类的东西，而手感只有自己去试试了。

仍然很难的《ROCKMAN》

比较接近 FC《ROCKMAN》，没有达到 SFC 的感觉，还是那么的难吧，没有足够的时间，能力和毅力还是不要挑战它了。

魔法师的友情提示

由于国内的 GAME BOY 业很不规范，给玩家带来了很多的麻烦。魔法师尽力施展魔法前来帮助。

合卡的优缺点

合卡的优点是包括了很多游戏，虽然有很少你喜欢的和很多你不喜欢的。相对价格较贵，不过分摊到每个游戏还可以。不过因为容纳了太多的内容，使游戏不稳定或根本无法游戏，而最大的缺点是游戏记忆的问题，一般合卡只有一个记忆体，在一段时间内只能记忆合卡中的一个游戏，而在现在，是个游戏就要记忆的时代，这点显然很不好。相比之下，单卡在游戏稳定性和记忆方面就好得多。

电池记忆，最大的问题！

如果你辛辛苦苦几十个小时的记录因为电池的问题而丧失，你真的会感到绝望的。魔法师的《DQM》20 余小时的记录就是这样没了的，太残酷了。所以如果游戏需要电池记忆，一定要检查好再买！

怎样检查是否可以安全的记忆呢？去专卖店的时候可以这样：

1. 挑选自己喜欢的游戏卡，事先要通过朋友或媒体了解它是否需要电池记忆。

2. 如果需要电池记忆的话，仔细看说明书了解游戏的系统，玩一会儿这个游戏，存个档试试。

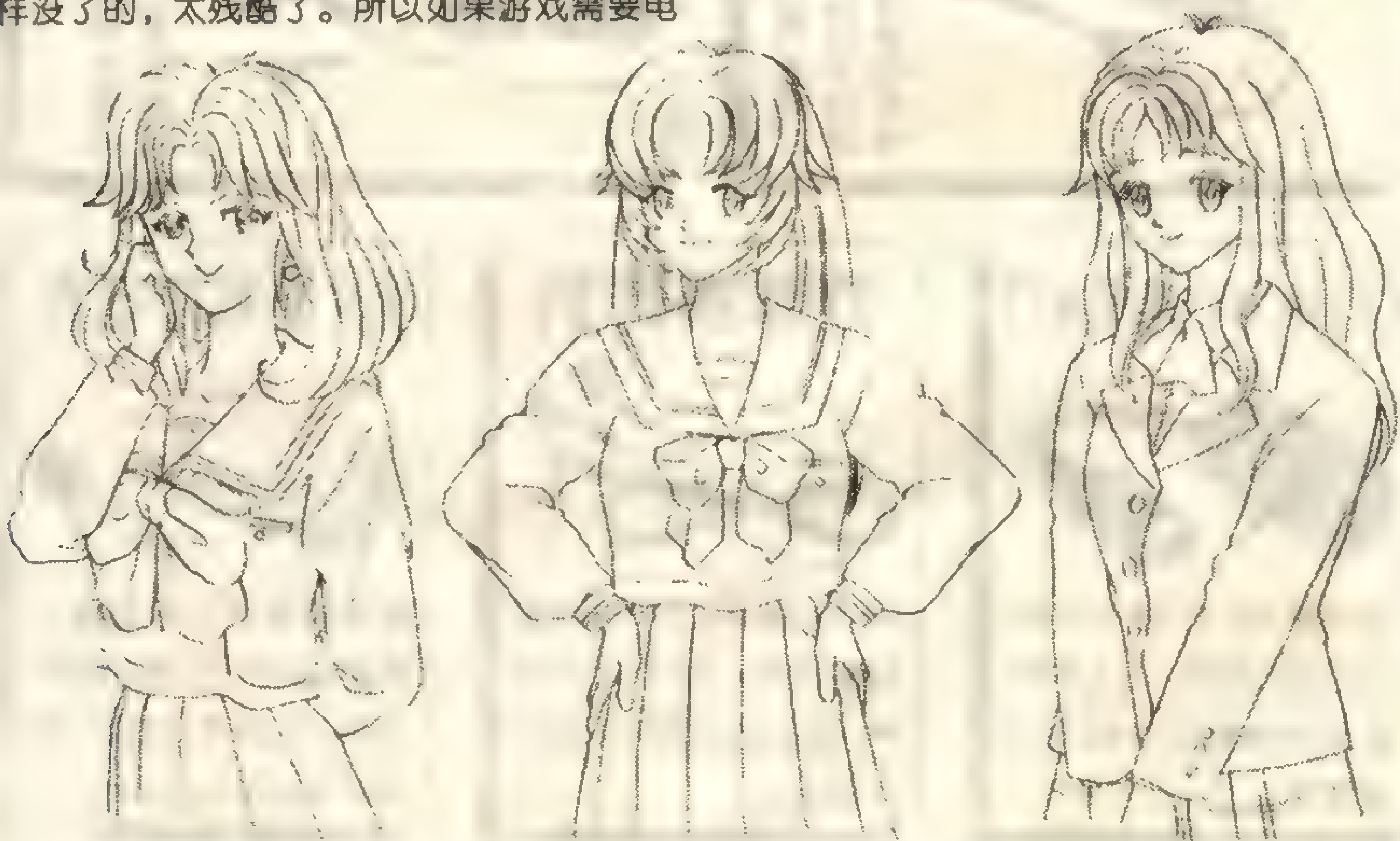
不要以为这时候能存上就可以了，接下去还要做：

3. 将游戏卡拔出来，放在一旁，将其他的卡(最好需要记忆)插入玩玩，最好记录一回。

4. 好了，过了几分钟，在玩玩你要买的游戏，如果这时候刚才的记忆还在的话，基本可以恭喜你了，如果记忆丧失了，只好在拿其他的试试了。

还有一些要注意的，正在记忆中如果关机可能会导致记忆无效或记忆根本丧失，游戏卡要插好后在开机(接触不良，也可能会导致记忆丧失)。

如果是你的电池没电了，那只好去换一块了(钮扣电池)。如果你很不放心你的记录，那么在买游戏卡时就自己先换上好的电池，再安心的玩吧。



GB FANS 的必修课

GAME BOY 周边简介

通信对战线



连接两台 GB 的必备品，但在连接 GB 与 GB POCKET 时则需要专门的交换接口才行。

4 人用分插



玩 4 人游戏时的必需品。当然还必须要有对应 4 人游戏的软件。

GB POCKET 通信对战线



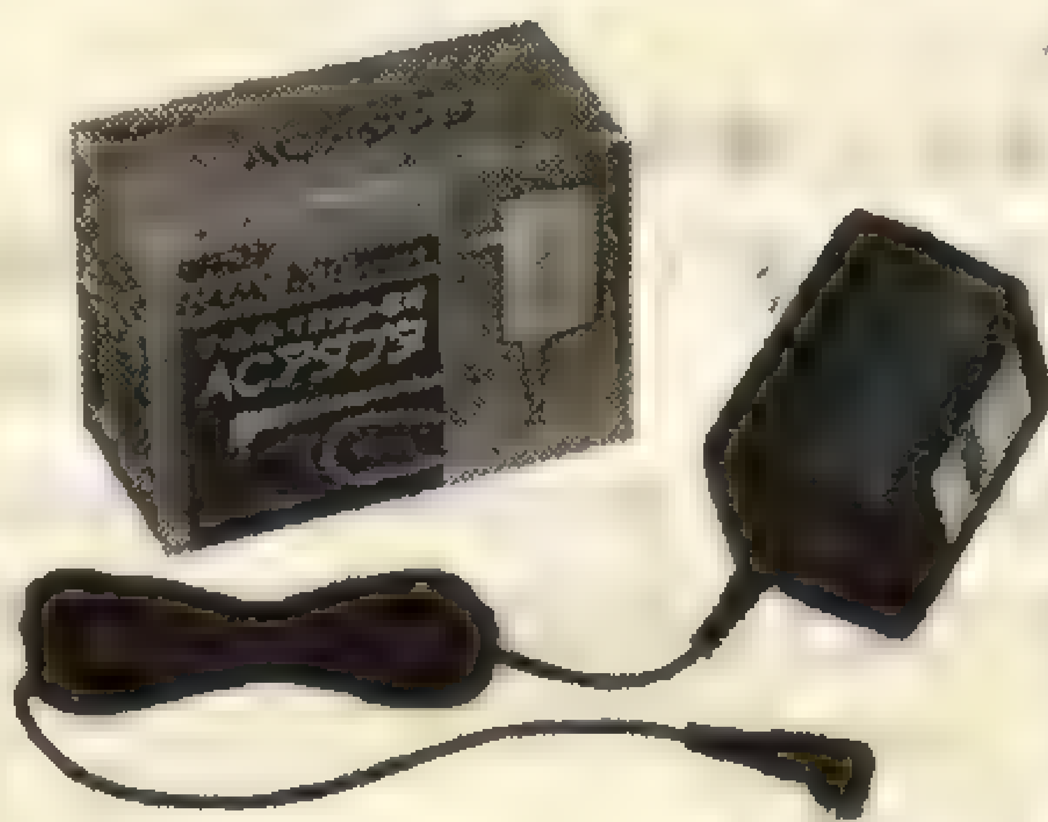
这一型号是专门对应 GB POCKET 的，同时它还对应 SUPER GAME BOY。必需品之一哦！

充电电池与充电器



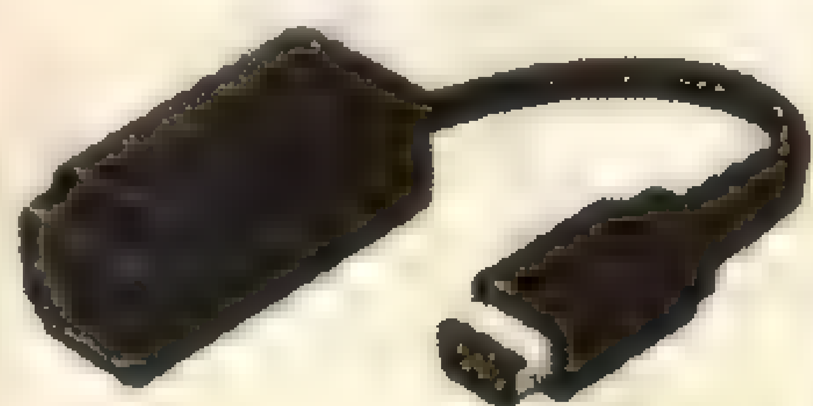
能使用 300 次的充电器和充电电池。在充满电的情况下可以使用 8 小时。GB POCKET 专用。

GB 专用交流变压器 POCKET



在家中玩 GB 的必备电源装置，有了它就不必担心电池没电了。

GB POCKET 转接接口



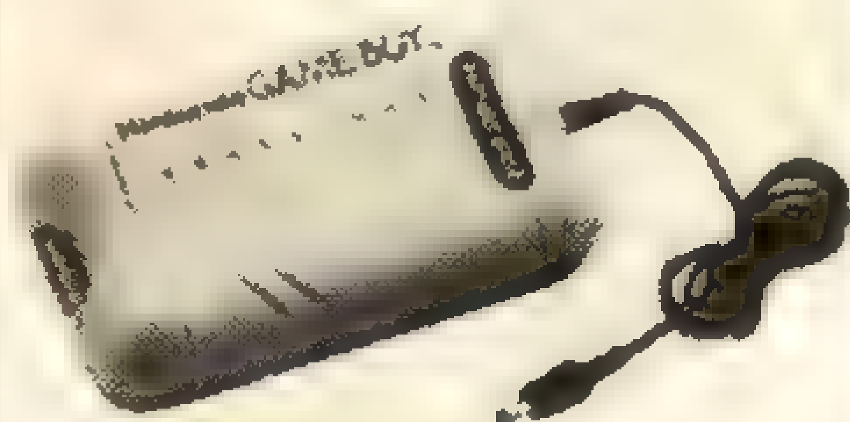
在连接 GB 与 GB POCKET 时的必备装置，装上它后就能用通信对战线进行连接了。

立体声耳机



GB 与 GB POCKET 均可使用的耳机。由于是立体声，所以音响效果自然更为出色。

GB 专用充电式



能够使用家用电源进行充电的充电式，使用时可以取下内核单独操作，充满后可以用 10 小时。

GB是游戏史上第一部仅在日本本土就能够卖到1900万台的手掌机！那么从游戏分析家的角度是看待GB这一令人注目的掌机呢？

——平林久和的独家专访



任天堂和GB从这里开始

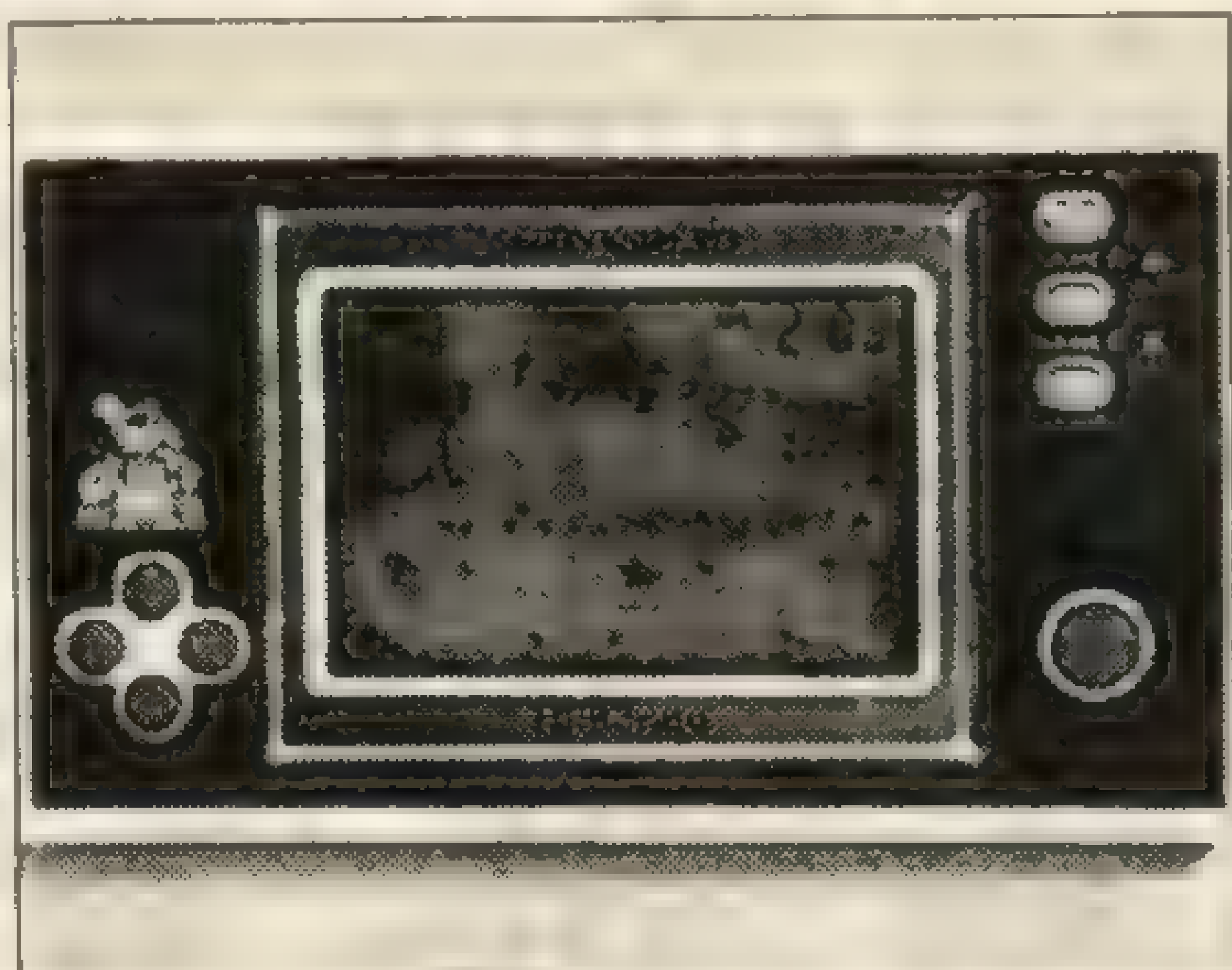
译/张凌志

GAME BOY是全世界的便携机

GB至今畅销的原因

——请平林先生分析一下GB至今仍然畅销的原因，并对GB今后的发展作一些展望。

平林久和（以下简称平林）：对于GB，我和大家在认识上好象不太一样。GB在过去就曾经畅销过。在原有的成绩上，现在的它又再次畅销了。从销售者那里了解到的情况看，它甚至比PS还要好卖！基于这种情况，很多的软件厂商又开始为GAME BOY制作软件了。我想这大概是现今的业界中最莫名其妙的事了。



▶GAME & WATCH因其简洁的外型和游戏性而大获成功。

为什么会这样呢？一款PS软件的开发费大约在7000万日元以上，如果换成GB软件的话其制作费就要低上好几个档次。制作费可不是闹着玩的问题！

“那么就让我们来做GB软件吧！”——象这样一心为自己的锅碗瓢盆着想的会社遍地皆是。

GB是效果更好的GW

——确实有很多软件都是在任天堂的“口袋怪物”之后涌现的。

平林：实际上，GB软件的竞争要比PS还激烈。象GB这样的硬件，并不是那种不断更换软件，享受新游戏乐趣的东西。相反，它是把能长时间游戏的软件一玩到底的硬件。我想几乎所有的玩家都把“俄罗斯方块”玩了4、5年，把“口袋玩物”玩了1、2年！GB还是象这样被玩家们使用着的。也就是说从社会整体来看，GB是被玩家们作为“效果更好一些的GAME & WATCH”来玩的。GB软件确实有趣而且便宜，但这一事实引起的反作用却同样不可忽视。

6800日元的硬件和3000日元的软件，

在这种低廉的价格下，如果能享受到“俄罗斯方块”或者“口袋怪物”的乐趣的话当然是再划算不过了。因为它能玩很长时间。但假如它是5万日元的硬件的话，情况就不一样了。一款接一款的买游戏就显得很不划算！也就是说，由于GB相对于硬件的单款软件的满足度较高，使频繁更换软件的情况不至于发生，那么，单款软件的长期驻留也就变得非常普遍。基于这样的考虑，可以说GB是GAME & WATCH后继的产品。这就是我和大家所不同的GB观。

GB是任天堂的世界战略硬件

——那么对于硬件厂商任天堂来说，GB是基于怎样的意图而开发的产品呢？

平林：这正是GB了不起的地方。GB是任天堂的世界战略商品。电视游戏如果没有电源就没法玩。但是许多国家连电视都没有普及。即使是这样的国家，任天堂也希望把那儿的游戏市场掌握在自己手中。

虽然在GB外壳上都写着“USE IN JAPANONLY”，但干电池却是在世界各地都能使用的。在这层意义上讲，GB是在世界上任何地方都能玩的、最易普及的硬件。例如在海湾战争时期，美国任天堂（以下NOA）就曾赠送美军大批GB。于是，美军士兵在开战前和待命时就会借GB来打发时间。有钱的科威特人看到美国兵玩GB的样子，自然就会产生购买的欲望。同时，那些到科威特淘金的人们也会注意到这个神奇的小玩意儿。于是，借助他们的手，GB在亚洲更广阔的地域中普及起来。这一现象的始作俑者NOA非常让人佩服。当然，GB这种没有国界的硬件更了不起。

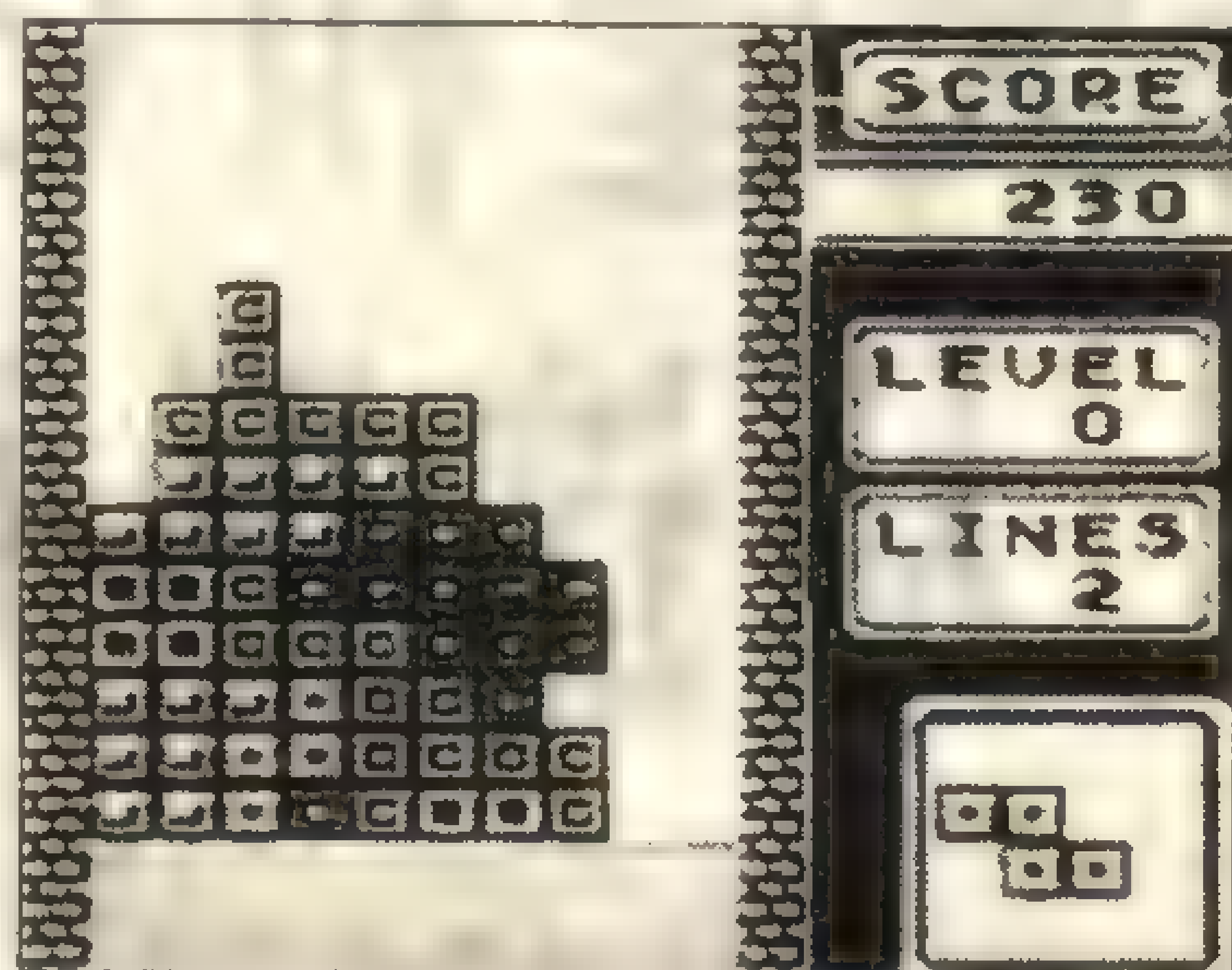
搭乘时代快车的GB

次世代潮流使GB得以长寿

——能够在游戏业界存在9年的硬件确实绝无仅有，是什么令GB有如此强大的生命力呢？

平林：我认为所谓轰动性商品，都是借助某种潮流而畅销于世的。象耐克就是借着时代的潮流而畅销一时。从这层意义上讲，GB这种商品是非常特殊的，因为它借助了两次时代潮流的力量。

最初的潮流是“俄罗斯方块”发售的89年。这时GB凭借的是高科技潮流。它是一台和FC一样，使用8位CPU、液晶显示、电池电源的结构紧凑的游戏机。正是这如此小巧的外观掀起了第一次GB热潮。这股热潮一直持续了五年。



◀「俄罗斯方块」。由于优秀的游戏性和通信机能而大受欢迎。

第二次的潮流是“疏远家用机”。当时人们对于在家中玩游戏多少有些厌倦了。从家里来到户外，或者是一边与朋友们交流一边玩游戏的倾向已经出现。正是这个时候，任天堂“口袋妖怪”出现了。在家用机被疏远的基础上，GB再次掀起热潮。这就是现在的GB热。能够坚持不放弃GB的任天堂和能掀起两次热潮的GB确实非常了不起。

便携游戏被人们接受是时代的必然！

——最近“电子宠物”和钥匙扣GAME等便携游戏都具有很高的人气。为什么玩家会把目光停留在这样的游戏上呢？

平林：我想大概有两个原因。第一个原因是玩家对于影像的需求发生了质的变化，这一点只要回溯一下历史就能明白。几年前，人们迎来了电影诞生100年，现在又迎来了电视广播50年。延续这一潮流的是业务用机“PON”（72年），接下来是接续电视的家用机FC（83年），之后是便携式游戏机GB（89年）。

这一历史过程反映的正是人们对于影像

需求的变迁。最初人们在家庭以外的地方看电影。此后 50 年人们开始在家中收看电视节目。25 年之后，人们又开始在家庭之外的地方享受具有互动性的影像。又过了 10 年，人们开始在家中进行同样的活动。6 年之后，使人们能在手中享受互动性影像的便携游戏机诞生了……

人类的欲求是强烈的，我们会不断去追求新的东西。而且新事物的变换周期也越来越短。人们需求的影像正是能够被随意握在手中的。GB 的出现正好赶上了这一节拍。

GAME BOY 的游戏性

游戏轻松化倾向

——那么另一个原因呢！

平林：另一个原因是游戏设计工作的肥大化，所谓游戏设计的本质就是如何利用玩家的"厌恶心理"。

例如"马里奥"是让玩家在布满陷阱的道路上奔跑前进；"俄罗斯方块"是让玩家感受方块落下的速度；"DQ"则是踏遍整个世界，不断打倒强敌解开谜团；动作游戏中不打出一定分数拿不到 1UP……这些无疑都是为了利用玩家的厌恶心理。

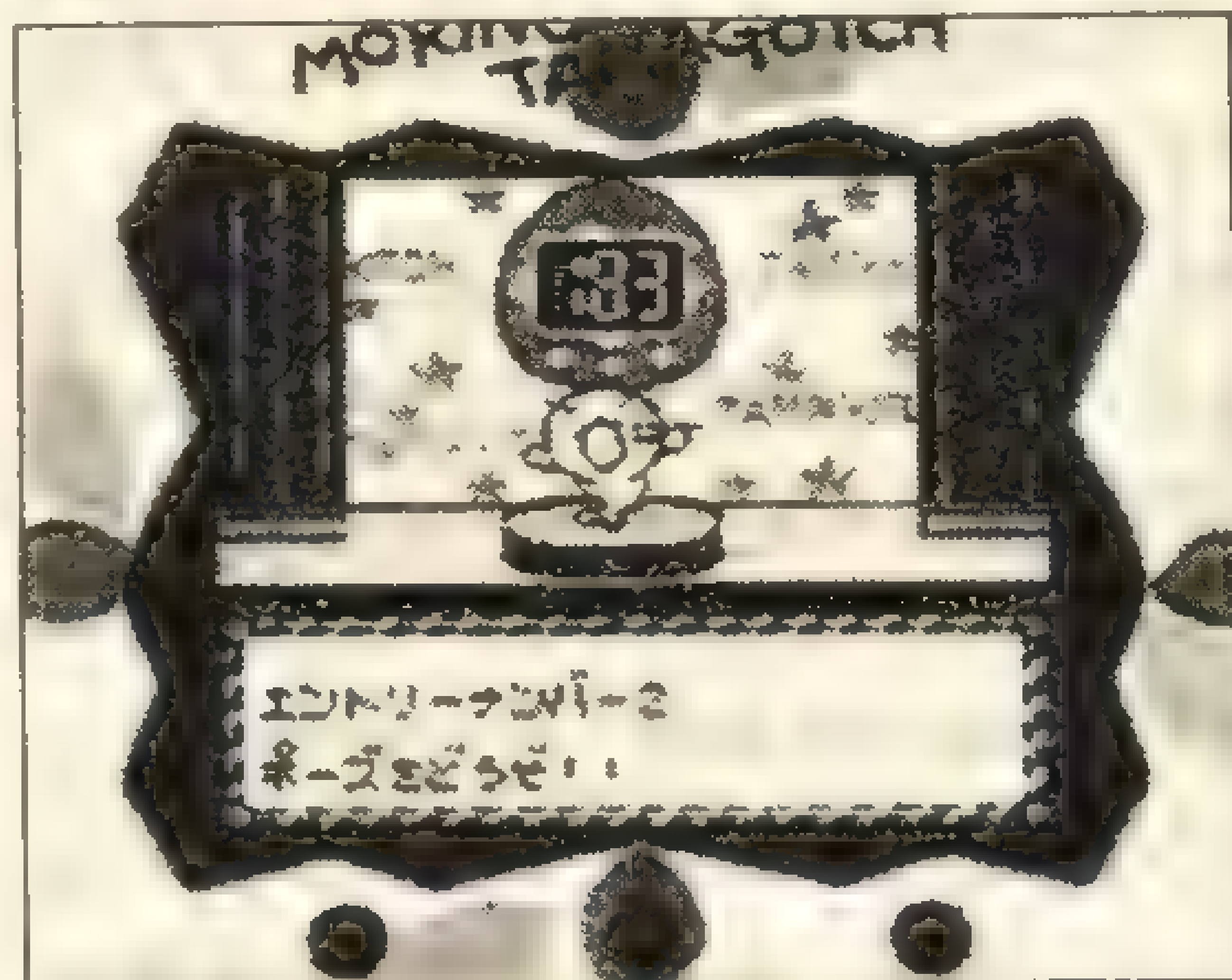
不断让玩家在游戏中负担义务和任务是游戏设计的关键所在。玩家完成了一项任务后自然的又产生出了下一项义务，这就是游戏设计。也许把游戏设计说成是一种任务或义务设计更好。

但最近的游戏在不知不觉中令这种义务肥大化了。这时偶然出现了象"电子宠物"和"PRINT CLUB"这样的游戏，觉得现在的游戏太难，太麻烦的人们一下子就被这些偶尔一些的单纯的游戏所吸引住了。这成了人们疏远家用机倾向便携机的又一个原因。

得到 N64 高技术支援的 GB

——便携机通过自身的单纯性得到了玩家们的心。那么任天堂把 N64 和 GB 加以联接的构想，也是因为 GB 单纯的游戏性吗？

平林：游戏是一种构思而不是一种高技术，实际上 N64 和 GB 的联接还是高技术的胜利，正因为 N64 上有着被称为平行接口的装置，GB 才有可能和 N64 进行连接。



◀已经成为一种社会现象的「电子宠物」。

任天堂并不是为了让 GB 和 N64 连接才制作这种平行接口的。平行接口的最初目的是为了发起一场游戏机接口的革命。为了能够连接以 N64 的 3D 手柄为主，数字化照相机、打印机等各种周边，任天堂设计了这种高技术的平行接口。最初的构想中是没有 GB 的。但是在完成后才发现它也可以用来和 GB 连接。确实仅此而已，而绝不是因为 GB 的游戏性如何如何。

ROM 卡的技术革新拯救了 GB

为 GB 带来新发展的"口袋相机"

——最近出现了由 HUDSON 开发的能够进行光通信的 ROM 卡带和自带时钟功能的"电子宠物"ROM 卡带。可以说，即使硬件自身没有发展，GB 也能够以 ROM 卡带为基础，令硬件机能得以扩展！

平林：任天堂的硬件具有通过以 ROM 卡带为基础进行强化的特征。FC 和 SFC 都是这样的。比如用 83 年的"大金刚"和 91 年的"FF Ⅱ"进行比较，它们之间的差距让人很难相信这是同一硬件上的作品。其实这正是任天堂硬件的优点。

——那么，对于"口袋照相机"这样具有发展性的作品，平林先生又是如何看待的呢？

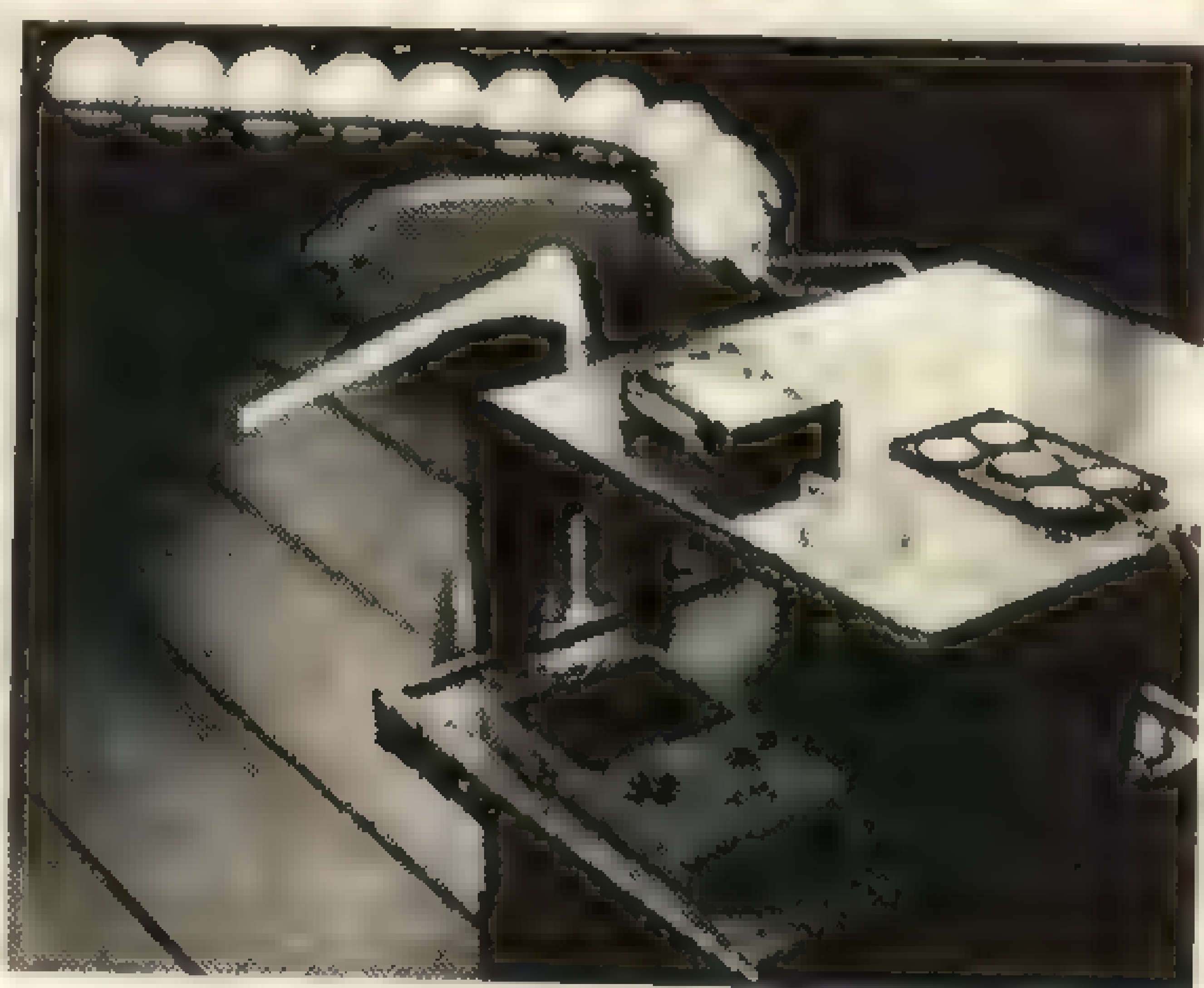
平林：与其说这是任天堂技术力的成果，倒不如说是其构想的结晶。(虽然没有网膜芯片的话它就不可能出现)

假如日本软件大奖中有月间 MVP 奖项的话，那么去年 2 月的这一奖项一定非它莫属(笑)。

瞄准下一代便携机的任天堂

——以 ROM 卡带为媒体的 GB 今后还会继续发展下去吗?

平林:我想 GB 还会存在下去。不过,现在 GB 的流行，同时也是对任天堂便携机技术革新的一种阻碍!任天堂并不急于推出 GB2，而是把它作为一张王牌捏在手里，虽然这种做法作为商业策略无可非议，但这种间隙反过来也会打乱市场的节奏。假如任天堂对于现在的局面沾沾自喜，懈怠于对下一代便携机的开发,或者是发生方向性错误的话……



▶移动电话已经成为生活的必需品，今后的游戏也会和它一样吗?

——最近在提到 PS2 和 DC 时，必然会引出便携式这一敏感的词汇，任天堂以外的便携机会有如何的走向呢?

平林:不知道。不过 SCE 和世嘉现在使用的 CD—ROM 媒体和便携机相差甚远。CD—ROM 是有着直径 12 厘米这一固定规格的。这必然会发生制约。而且由于 CD—ROM 在读取数据时是不断旋转的，因而对震动非常敏感,这些都不适于便携机。SCE 和世嘉在这里都面对着巨大的难题。从这一点看，采用结实的 ROM 卡带确实是最适合的。但我也认为，下一代便携机仍然采用完全等同于现机种的 ROM 卡带是不可取的。

将来的手掌机都会搭载通信天线!?

新便携机的关键是下载

——那么，今后新便携机的理想形态应该是怎样的呢?

平林：如果让我来开发下一代便携机的话,我会让它内置 PHS 或移动电话。这样只要拨打自己喜欢的游戏的编号，就能通过电波塔自动下载。我把它称为“电波通信下载硬件”。(软件不是直接储存在硬件自身的 RAM 中)

不依赖电话线的下载型游戏机才是今后的理想主机。

说不定哪家厂商已经在这么想了。有可能 SCE、世嘉、任天堂全都着手开发了。当然也有可能是完全不知名的厂商……

由于失去游戏之父而不再光彩照人

——最后请问对于 GB 之父横井军平在前年去世这件事,平林先生有什么感想?

平林：横井军平先生就好象是日本电视游戏之父。他不仅开发出了 GAME & WATCH、GB、VB 等硬件，还参与过许多 GB 软件的制作。对于他来说，没有所谓硬件和软件的界线,他只是在一直按照自己的想法去制作“有趣的东西”。在这层意义上,他是任天堂这样一家形象古板的会社中最具光彩的部分。由于他的离去，使人感觉任天堂好象失去了一种优雅的气质……

平林久和

株式会社“イソターラクト”常务董事,游戏分析家。著有《游戏的大学》(与赤尾晃一先生共著)、《游戏业界就职读本》等著作。1962 年生于日本神奈川县,毕业于青山学院大学经济系。从 1985 年起供职于 JICC 出版社(现宝岛社)。在一段时间的游戏杂志编辑工作后自己成立了株式会社“イソターラクト”,开始了作为游戏分析家的活动。作为电视游戏的代言人,平林久和在业界具有相当的影响力。同时他还是株式会社“マリーガル商务”的游戏制作人,在游戏制作的第一线实践着自己独特的游戏理论。

从 89 年至 98 年末，发售的 GB 软件已有 700 款之多，在其中最出色的、最有纪念价值的是……

GAME BOY 名作 100 回顾

名作、异作全部收录其中。游戏类型多种多样，从 ACT、RPG 到 STG、PUZ 应有尽有。评析内容分为“购买理由”、“怎样的游戏”、“特别附录”三部分。另外，为了增加其权威性与收藏性，编者特地查阅了大量资料，登载了每一款游戏的具体发售日。

译／张云生

合集

GB博物馆

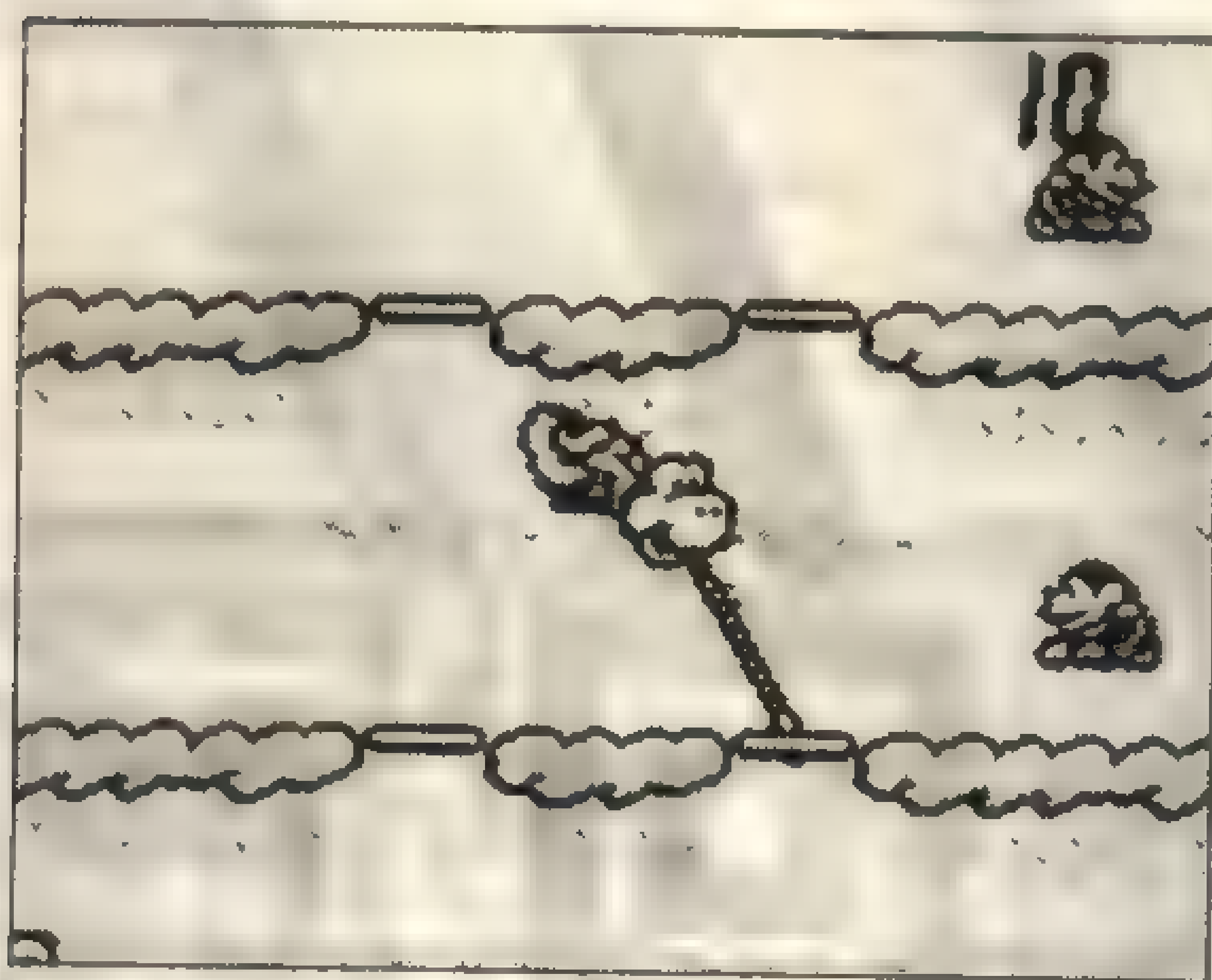
80年代风行一时的手掌机上的4部名作再复活。

厂商:任天堂　　发售日:97年2月1日

购买理由

虽然是单纯的游戏,但有深度的内容使人欲罢不能!赶快投入其中吧!!

在80年代风靡一时的手掌机——"GW"上的"火灾"、"大章鱼"、"石油危机"这3部作品再次复活在GB上。为了不让左右出来的人掉进洞里而操作出入口的机板的游戏,而"火灾"中是用担架将从失火的大楼中跳下来的人们运到救护车上的游戏。"大章鱼"是从弯曲的大章鱼的触手下钻进去捞宝藏的游戏。最后,"石油危机"是阻止从破裂的管道中流出的石油,把石油输到外面的油桶中的游戏,这3部都没有"过去模式",只要上下左右的操作就可以进行游戏。总之,规则简单,但行动和时间都受限制,一旦复杂起来,就十分难对付。



▲一些80年代的游戏收录其中。

怎样的游戏

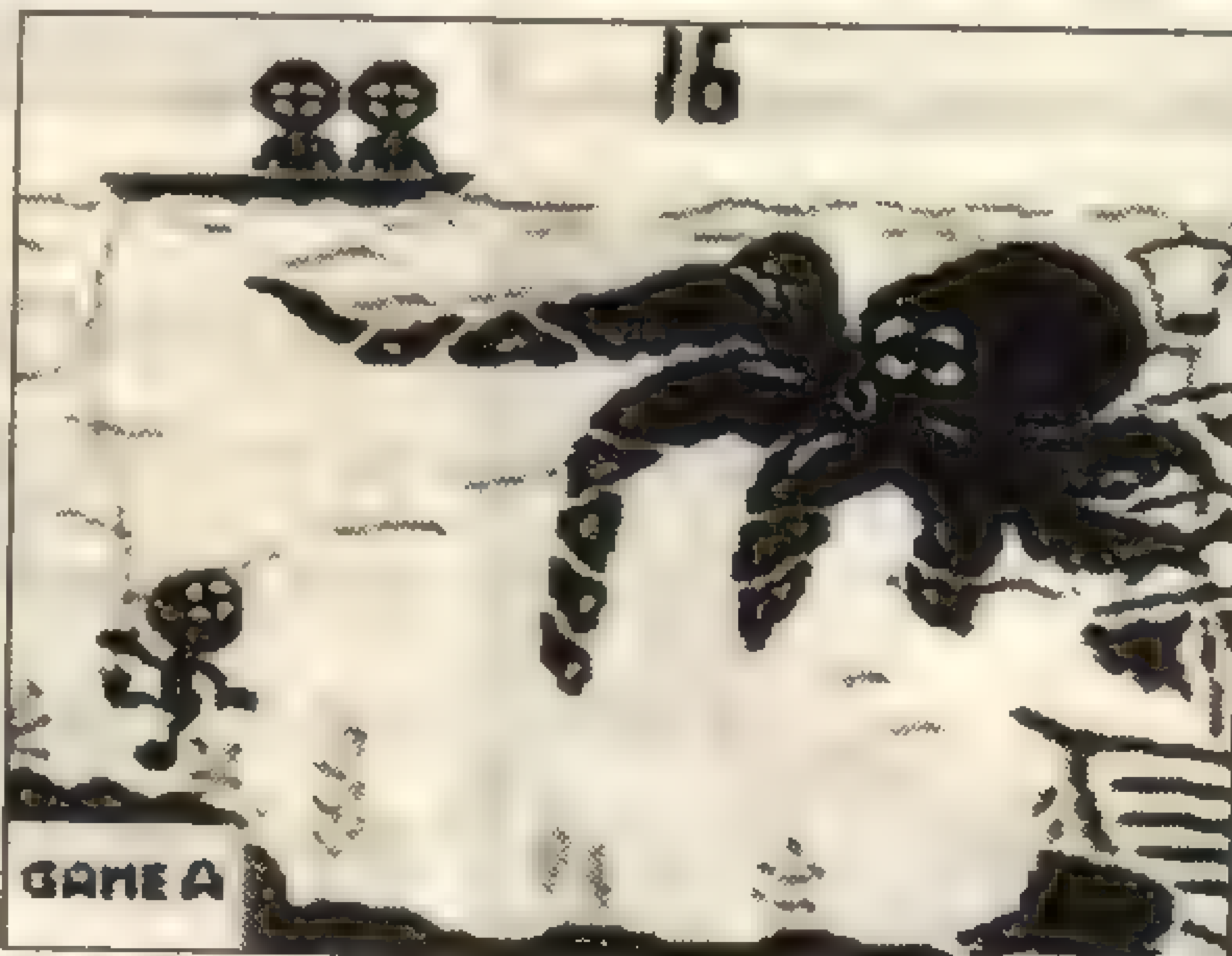
"现在模式"和"过去模式"哪个更熟悉

游戏最明显的特征是有和GW上一样的"过去模式",还有经过改编的"现在模式"。虽说变成了"现在模式",但规则并没有什么变化。但人物变成了受欢迎的角色小恐龙YAOSHI。虽然规则相同,但也会感到是不同的游戏。但是作为不知道原作的玩家,也许还会以为是马里奥和YAOSHI系列的新游戏呢!

▶喜欢怀旧的玩家的必备软件,看到玛里奥是否就能回想起当初玩FC的时代呢?



◀城堡上的角色是谁呢?好象是负面角色啊!那么就一定要打倒它!!



▲大章鱼是谁呢?它是帮助主角冒险的伙伴还是拦路的敌人呢!

合集

GB博物馆2

G&W上的名作再现，极力推荐由两段画面表示的"大金刚"！

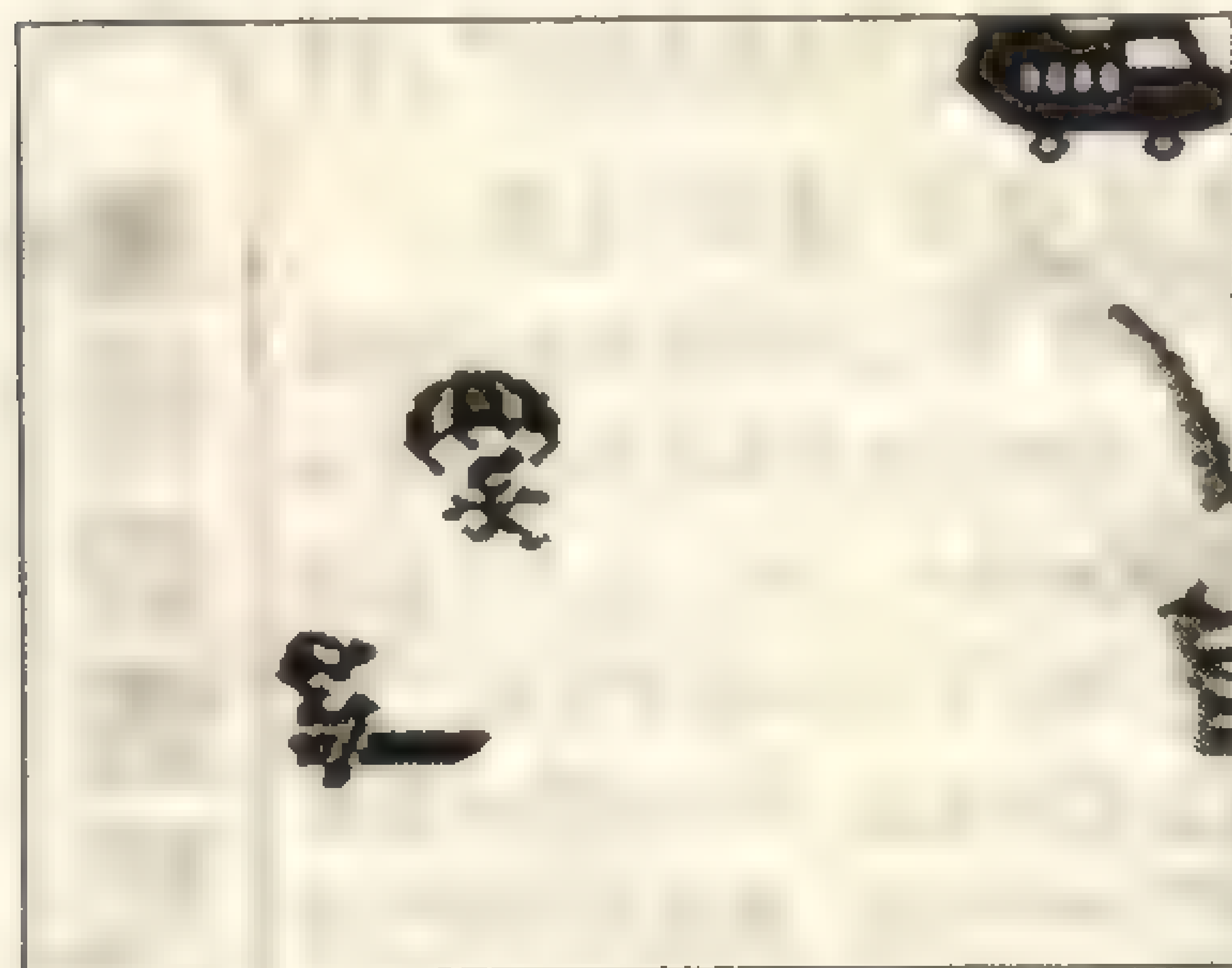
厂商:任天堂　发售日:97年9月27日

购买理由

我们熟悉的大金刚、降落伞、还有厨师……喜欢怀旧作品玩家的必备软件

80年代流行的可随身携带的游戏机"GW"。复活的第2弹是"BAMIN"、"降落伞"、"厨师"、"头盔"、"大金刚"这五部作品。"BAMIN"就是打怪兽，只要把从地下攻上来的怪兽打回去就可以了。"降落伞"是用小船接住从直升机上掉下来的人。"厨师"是把不知为何飞到空中的肉、鱼、香肠用锅接住，做成菜的游戏。"头盔"是一边躲避从空中掉下来的锤子，一边逃进小屋的游戏。"大金刚"是一边躲避木桶，一边前进到大金刚的旁边，破坏它所站的地面，救出被抓的碧琪公主。虽然都是很简单的游戏，但不小心的话也会立刻GAME OVER。

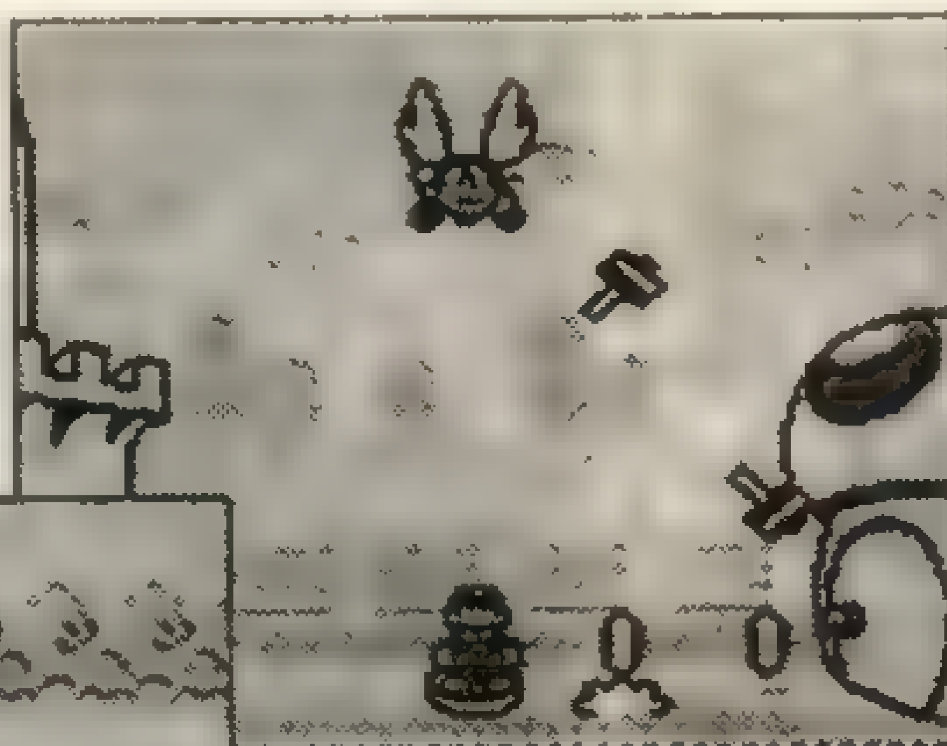
怎样的游戏



▲一些80年代的游戏收录其中。

这真是一个游戏吗？"现在模式"完全不同

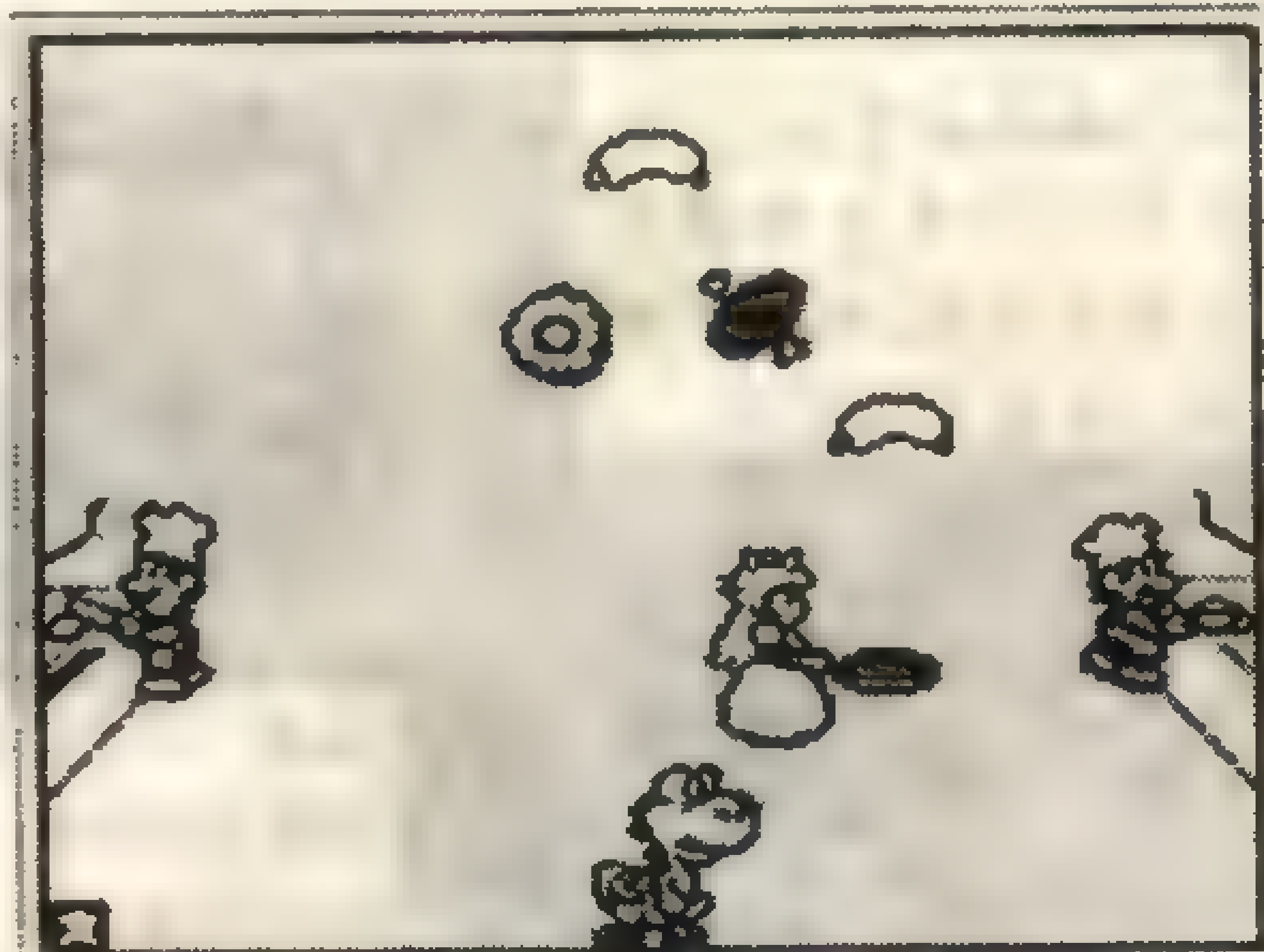
内含五部游戏的"GB博物馆2"中，每个游戏都准备了"现在模式"和"过去模式"。"现在模式"比"过去模式"的画面更加鲜艳。基本规则虽然没变，但角色设计和游戏内容都有了细微变化，玩起来感觉截然不同。也就是说，可以玩到10个游戏。



▶上面飞着的难道是乌龟吗？至于空中的锤子，到底是飞龟投下来的还是玛里奥发射的呢？



◀蛋中到底是什么生物呢？骨灰级玩家一定心里有数吧。



▲非常单纯的画面却能够带给玩家无限的欢乐。

合集

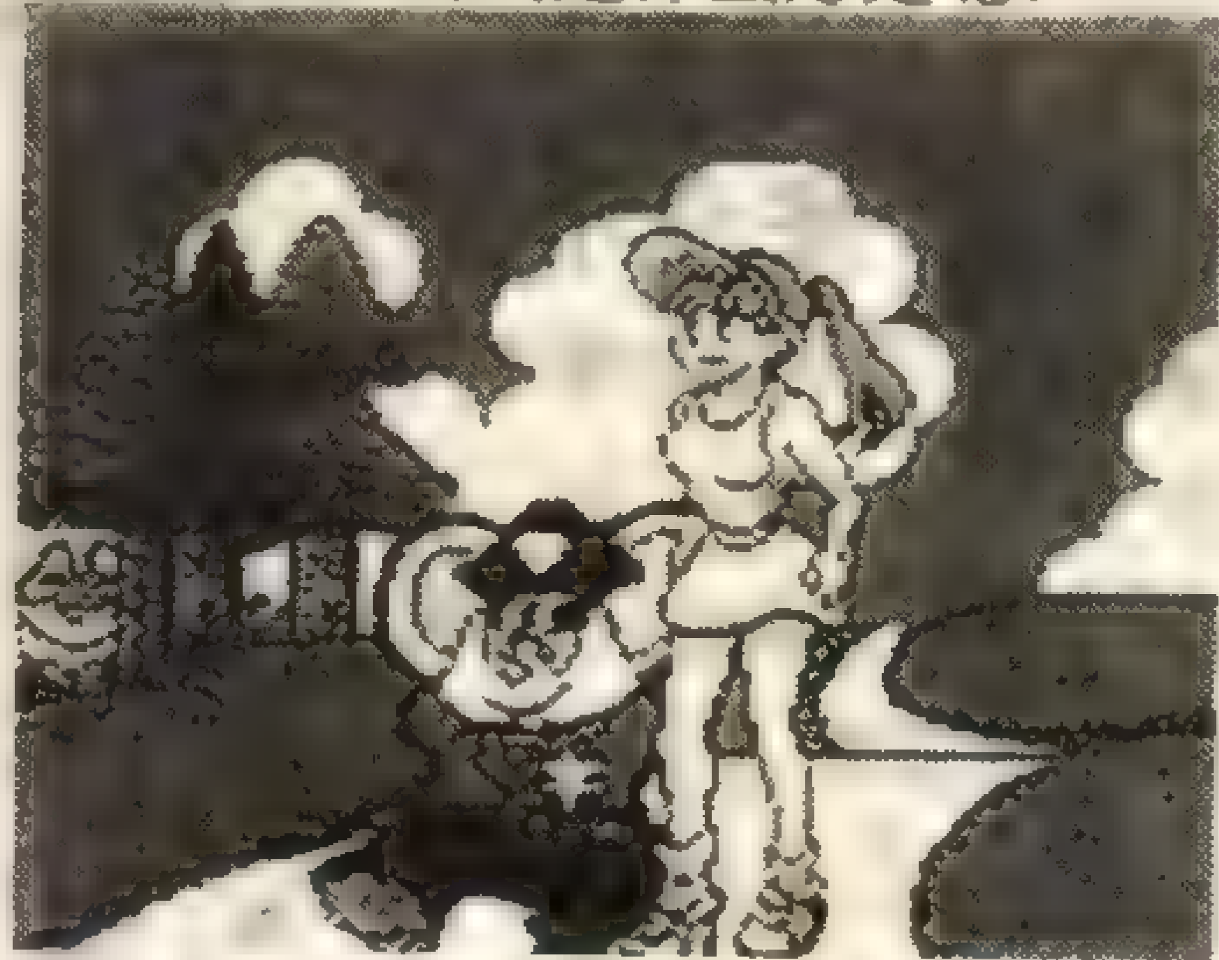
NAMCO博物馆VOL.1

"坦克大战"等NAMCO代表作的四合一!

厂商:NAMCO　发售日:96年7月21日

特别附录
追加RANKING模式
只要得奖就有好处

只要玩家在游戏中得分超过出上一次的成绩，屏幕上会自动显示出密码。回到开始画面选择RANKING模式输入密码，就可以欣赏到BONUS画面，而且每个游戏都设有金、银、铜奖。如果四款游戏都拿到奖，据说就会有奖励。到底是什么好处呢?



▲只有输入密码才可以看得到的画面，是对玩家取得好成绩的奖励!?

购买理由
与家人一同享受80年代的名作大合集

80年代的四大名作复活了，其中包括家喻户晓的"坦克大战"、"快乐猫"，还有射击游戏"GYARAGA"和"高尔夫游戏"。这四款不同类型的游戏是以合集形式展现在玩家面前的，游戏不存在任何复杂的操作，而且还搭载HELP机能，为初学者讲解操作方法，实在十分体贴。过去曾体验过它们乐趣的人自然不必说，就算你没听说过也不要紧，和家人一起享受快乐吧。

怎样的游戏
令人怀念的"GYARAGA"，只要将敌机全歼就可过关。

"坦克大战"是以司令部不被毁的前提下，击破敌坦克为胜利条件的，坦克火力最高可以POWERUP三次。令人怀念的GYARAGA也是将敌机全歼就可过关。"快乐猫"的主角是只老鼠，它的目的是把被老猫抢走的东西夺回来，要多多利用门的反弹。

▶"坦克大战"一关有二十辆敌坦克。玩家需要把它们各自的特点以及金属壁、冰原等地形因素也考虑进去。



◀在GYARAGA中，战斗机被BOSS GYARAGA用怪光线捉住时，实际上是POWER UP的好机会……



▲快乐猫"中如果被小猫抓住或是把皮筋踩断就算出局。

合集

NAMCO 博物馆 VOL.2

“小蜜蜂”、“德鲁加之塔”等 NAMCO 的 4 个经典游戏可以一次集齐!!

厂商:NAMCO　　发售日:96 年 11 月 29 日

购买理由

操作简单的游戏也可以十分投入

控制自己的战机左右移动，并迎击异形的“小蜜蜂”中，要注意落下来的敌人。“小叮当”中，玩家的目的是把敌人吹炸或是用岩石砸死。越深的地层，杀敌后分也越高。“德鲁加之塔”描述的是主人公吉尔救助囚禁在塔最顶的公主加依的故事。途中主角要不断地寻找宝物和通向上层的钥匙从而推进游戏。设有公式战以及全明星赛的“家庭棒球 4”可以进行连线对战。

怎样的游戏

NAMCO 合集第 2 弹也充满魅力

集合了过去的 NAMCO 大作的复刻版第 2 款。79 年的“小蜜蜂”可以说是射击游戏的鼻祖，除此以外，82 年的桌面动作游戏“小叮当”；84 年的以谜之塔为目标的动作游戏“德鲁加之塔”；棒球游戏的精品“家庭棒球 4”，都是不可多得的名作。这一系列选择的全是非常有趣的游戏，适合初玩者体验游戏的魅力。

特别附录

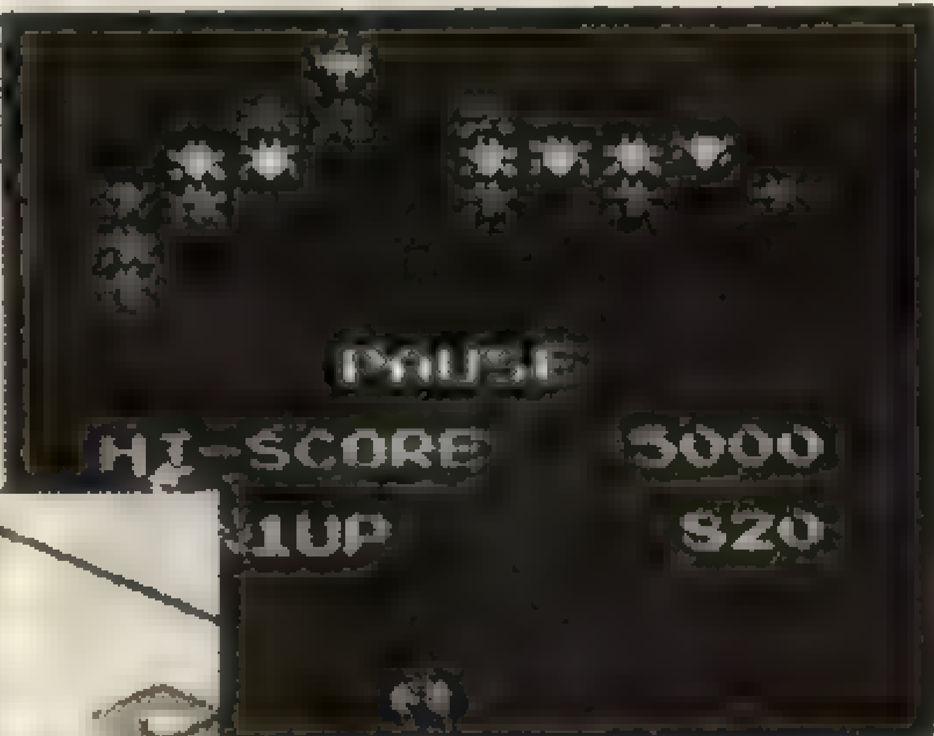
“新小叮当”为桌面游戏增加了乐趣

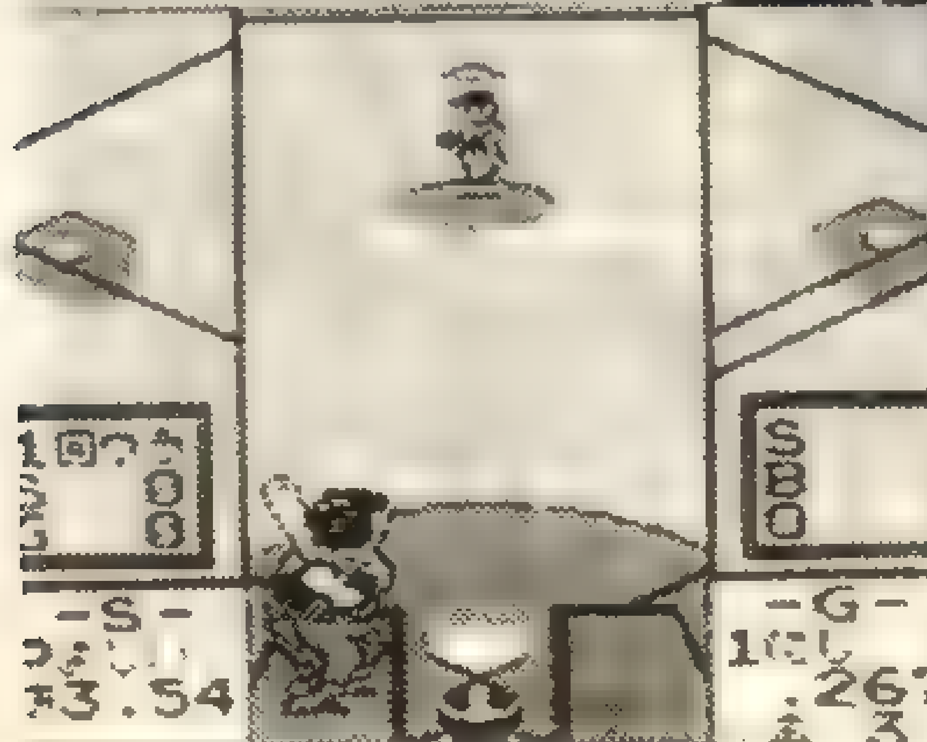
这里收录的还不光是经典游戏，还新增加了带有桌面游戏特征的“新小叮当”。只要集齐三个钥匙就可进入下一关。每 10 关左右就有 BOSS 出现。还有一些即使掉下来也不会坏的石块和一旦被卷入就出问题的炸弹，这都是原作中没有的新要素。



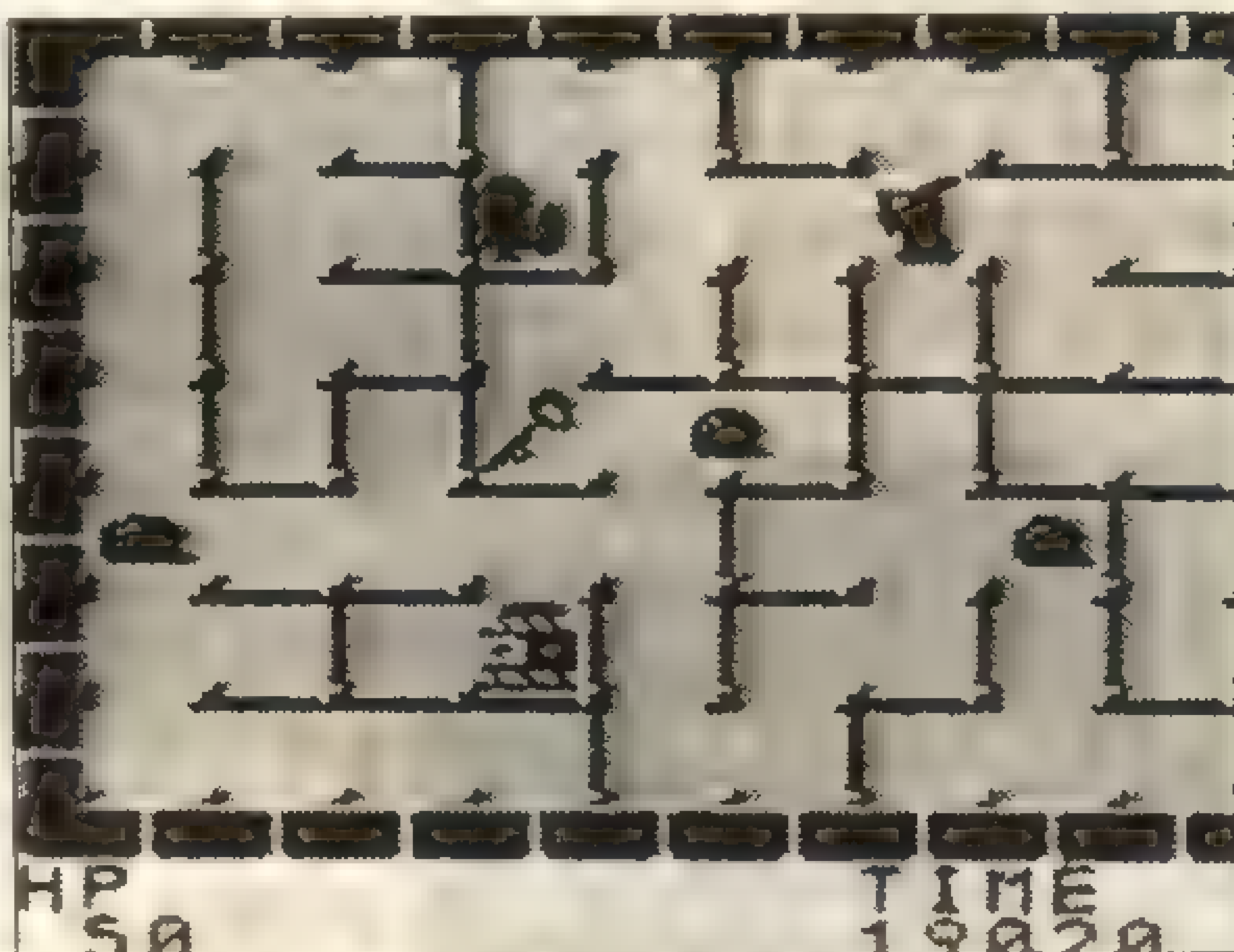
▲打倒所有敌人并不是游戏的目的，因为敌人会一个接一个的出现。

▶在“小蜜蜂”中，只要在游戏中按住 START 键就会显示现在的得分，超过 5000 分会奖命。





◀“家庭棒球”中如果队员把球棒挥得呼呼作响那就是状态极佳的标志，玩家大可期待他超水平的发挥。



▲“德鲁加之塔”每层都有隐藏宝物。其中包括增加 HP、破坏墙壁、解开咒语等重要道具。

合集

NAMCO 博物馆 VOL.3

集合了网球、麻将等招牌游戏！物超所值，是可以长时间游戏的一份软件。

厂商：NAMCO　　发售日：97 年 7 月 25 日

购买理由

从动作到麻将有丰富多彩的类型，令人高兴

动作游戏"スカイキッド"、方块类游戏要素明显的"巴比伦之塔"、可以进行对战的"家庭网球"，还有"麻将小子"。这是集合了 4 种轻松愉快的游戏类型，非常耐玩的软件。它的魅力在于可以随时开始、随时结束，而且好成绩还可以留在分数榜上，并得到特别的奖励画面，一定要挑战哟！

怎样的游戏

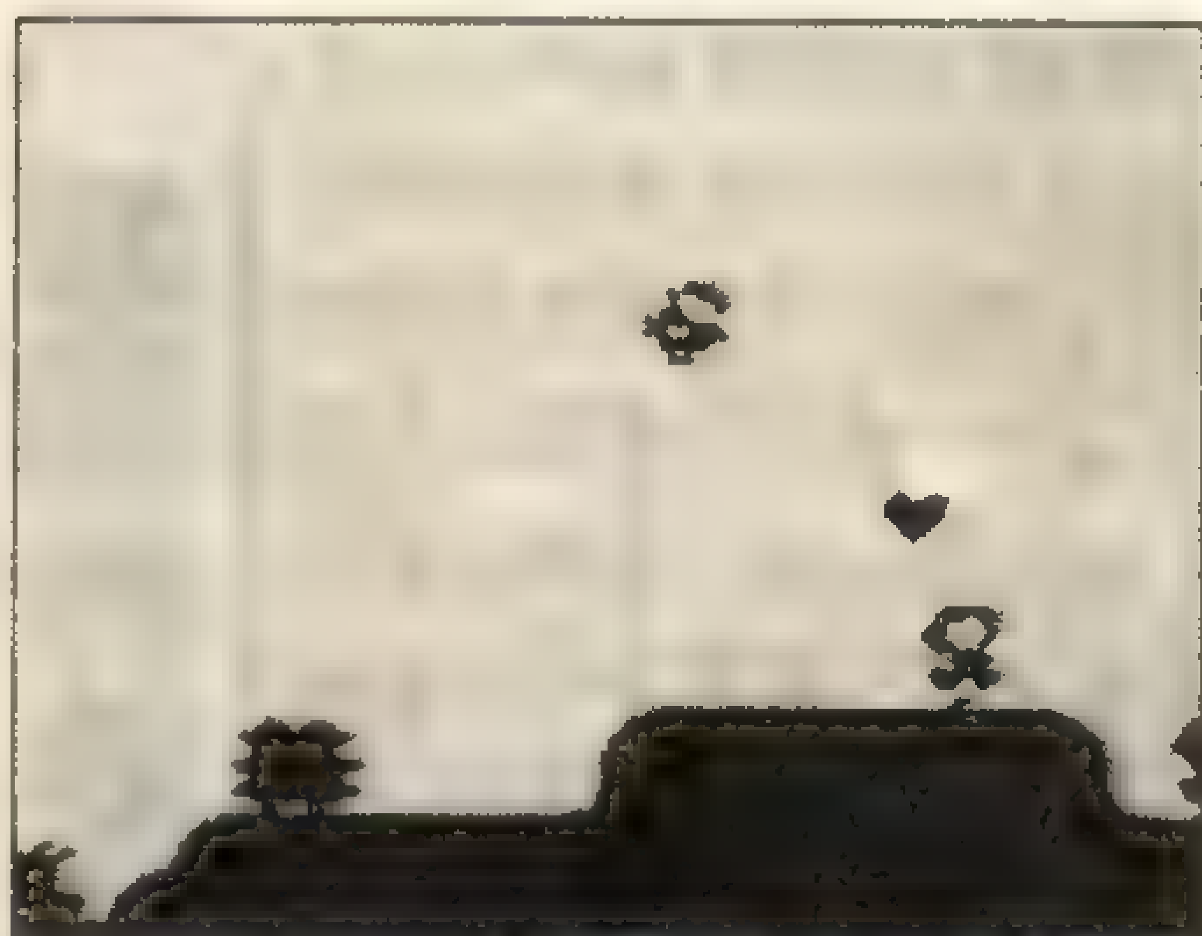
全家同乐的招牌游戏

首先，在"スカイキッド"中要根据被援与的不同的任务驾驶自己的战机击碎敌人，而要习惯特技飞行的技巧就很困难了。接下来在"巴比伦之塔"中，是要将 L 形的方块进行组合过关的神奇游戏。"家庭网球"中会经常交换场地，不注意的话会找不到自己控制的角色。另外在"麻将小子"中的牌面的细腻程度令人吃惊。

特别附录

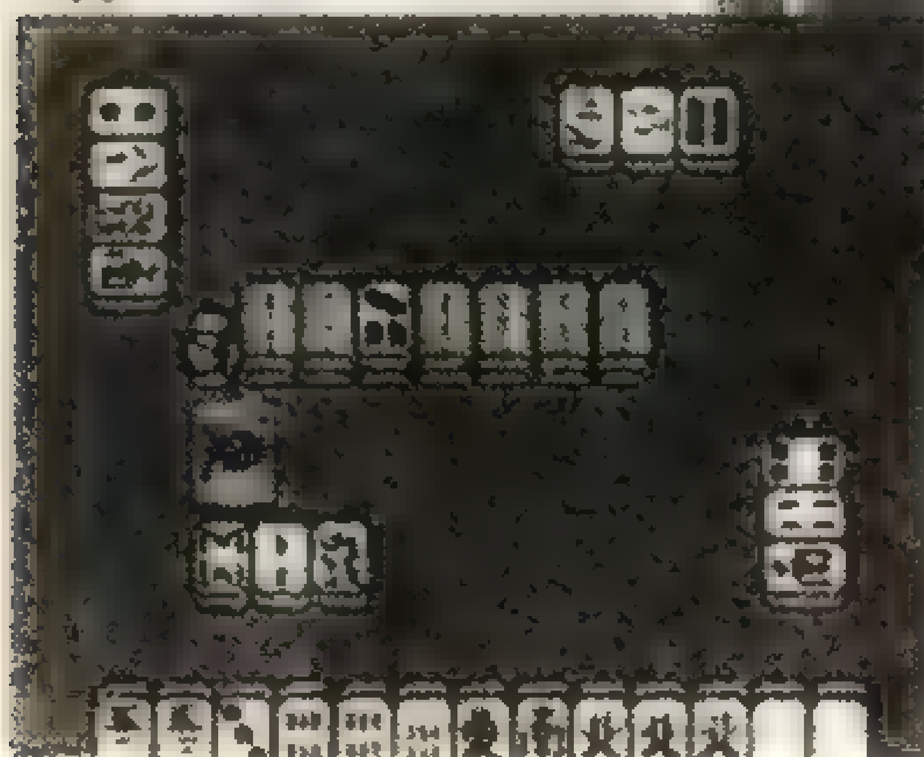
收录了很多红白机时代的名作

虽是正统派制作，但从动作到方块各种类型均有收录，在游戏平衡性上受到很高评价。GB 版中再制作的只有"麻将小子"，剩下的都是红白机时代热卖的名作。另外针对初玩者，还设有帮助机能，简单明了的解释游戏规则。

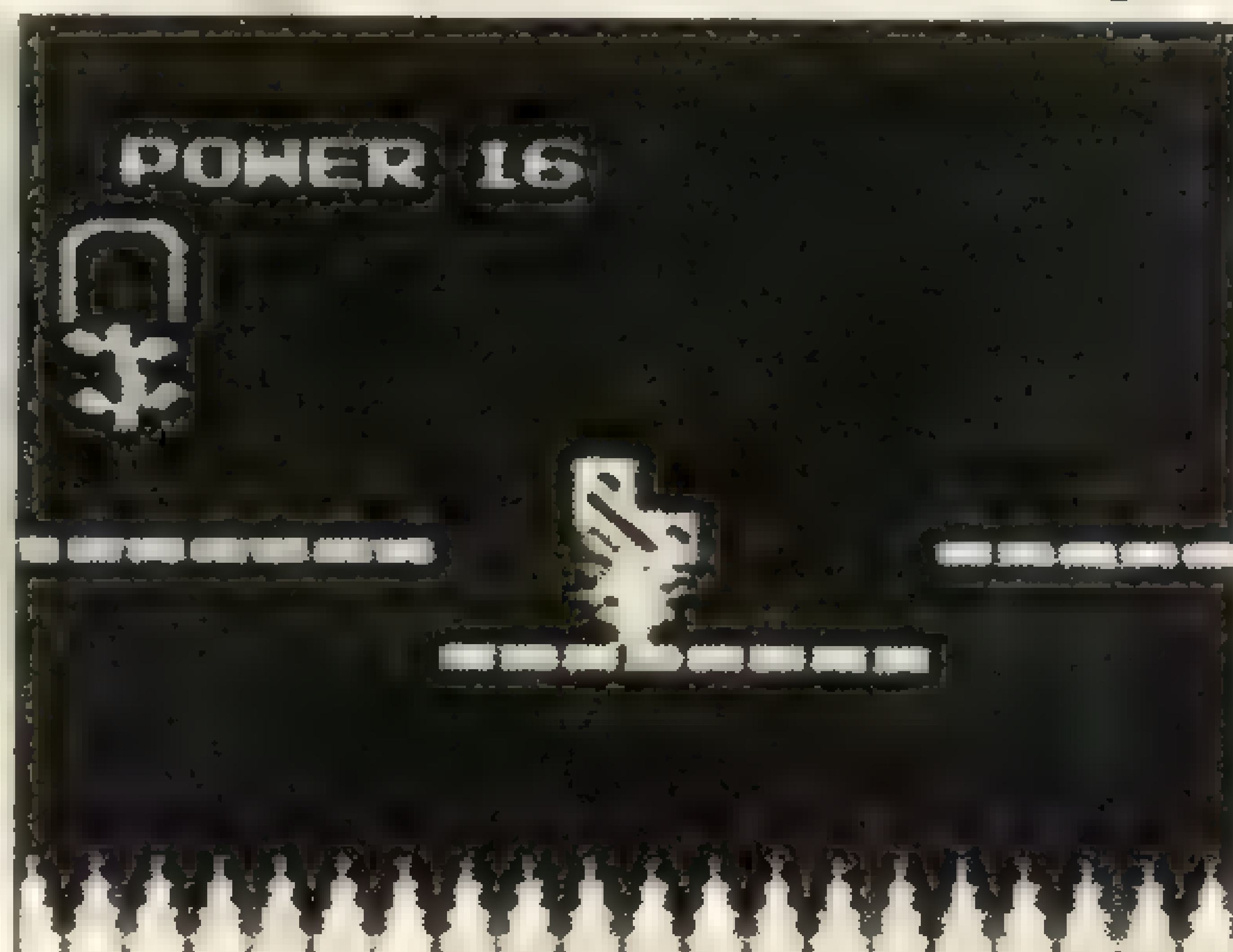


▲好象人物是小了一点儿，不过这才考验玩家的技术呢。

▶"家庭网球"在游戏一开始必须决定是一对一的单循环还是"过关斩将"的世界选手模式。



◀虽然是没有办法的事，不过游戏画面确实不大好看，只有在光线充足的地方游戏了。



▲"巴比伦之塔"的攻略重点在于"L"形石头的方向。

TAITO 合集

以 TAITO 过去的 4 部名作为招牌，是一款超越时代，让玩家爱不释手的游戏。

厂商:TAITO　　发售日:97 年 2 月 28 日

购买理由

连 TAITO 的招牌角色泡泡龙都登场了

集合了 TAITO 的 4 部代表作，如题目一样是一款内容丰富的综合游戏集。"泡泡龙"是以举止可爱的吹泡泡的怪兽为主角的动作游戏。另外"电梯大战"是操纵间谍偷取机密文件的惊险类游戏。"TAITO 追逐 H.Q"是开车追击犯人的赛车类游戏。而"塞盖亚"则是在各机种上都移植了的名作 DALAGAITU 的 GB 版。确实是类型和游戏性上都丰富多彩的一款游戏。

怎样的游戏

虽然简单但容易上瘾的游戏系统

"泡泡龙"中是把敌人封进泡里，再打破泡泡打倒敌人的游戏。还有泡泡变成葡萄和草莓的时候，吃了会加很多分。"电梯大战"是从大楼中门上带有"!"标志的房间偷取所有机密文件的游戏。巧妙的利用电梯上下是关键。在"TAITO 追逐 H.Q"中要在时间限制内逮捕犯人，见到逃走的车时就要用自己的车身挡住它。"塞盖亚"中灵活运用射击和保险是重点。

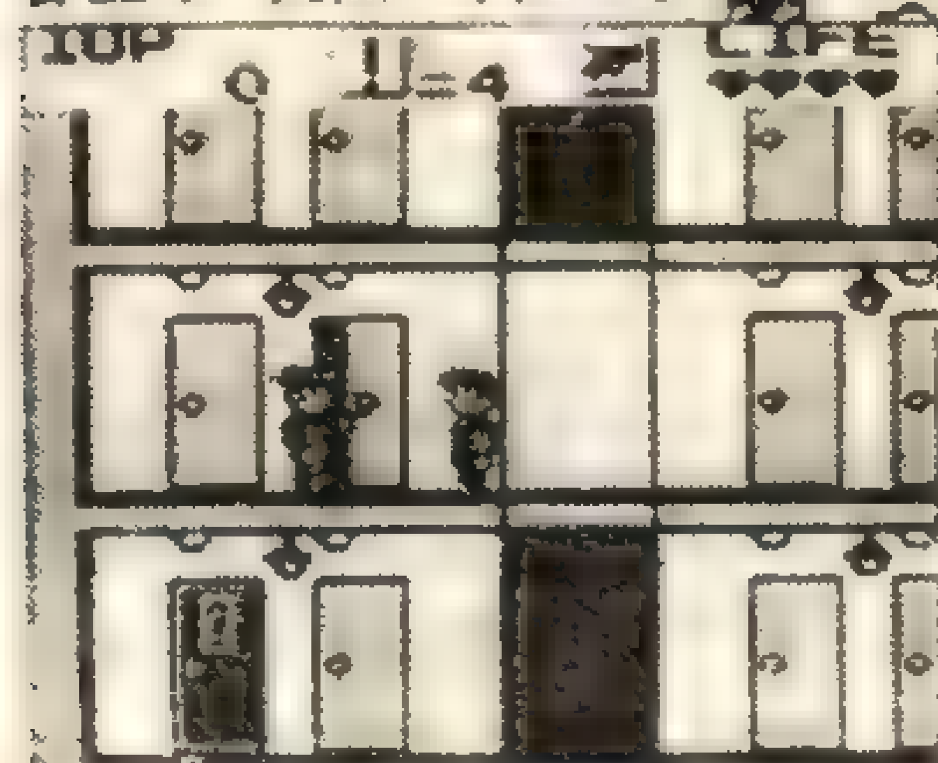
特别附录
移植到名机种上的决定版追击游戏

"塞盖亚"的前身是历史悠久的"DALAGAITU"。最早是街机上横版射击的大作，然后移植到任天堂和超任上，之后又分别移植到 PS 和 SS 上。完成度很高的系统充满魅力，使人爱不释手。



▲击落敌机会有 POWERUP 宝物出现，千万别错过。

▶为了治好弟弟的病，寻找神秘的"月之水"是"泡泡龙"的目的。要是玩家过于磨蹭，屏幕上会显示"快点"的提示。



◀主人公间谍邦德一共有 4 种武器，一次只能装备 1 种，因应状况选择使用吧。



▲"TAITO 追逐 H.Q"是考验玩家驾车技术的游戏，要时刻注意车距。

合集

KONAMI GB 经典 VOL.1

过多少年都不会褪色的游戏性！！！

厂商:KONAMI　　发售日:97 年 9 月 25 日

特别附录
“心跳”的女王诗织友情客串

在游戏设定画面中,只要选择“游戏解说”就会进入解说讲座模式,从基本操作说明,宝物介绍到攻略心得,对四个游戏一一进行讲解。实用性奇高,再加上解说小姐竟然是在“心跳回忆”系列中大红大紫的超人气美少女——藤崎诗织,千万不要错过哟。



▲按 A 键向后翻页，B 键向前翻页，如果你是第一次一定要去捧捧场。

购买理由

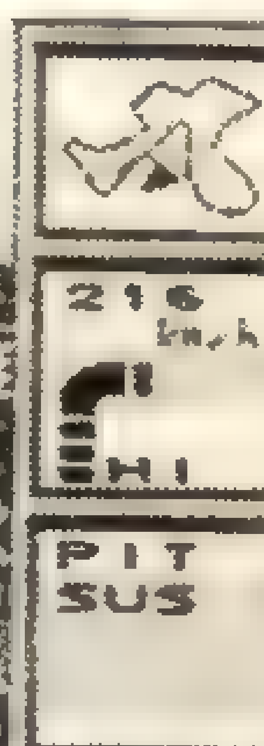
忠实移植“沙罗曼蛇”等名作

作为 GAMEBOY 初期主要支柱的四大名作，其中有在各机种上均有移植的精典射击游戏“沙罗曼蛇”，手持鞭子杀妖斩魔的动作游戏“恶魔城”，以及全程共 16 战以取得世界冠军为目标的“KONAMI 赛车”，最后还有中国元老级玩家无人不知无人不晓的火爆横版动作游戏“魂斗罗”。总之，KONAMI 以自己的实力忠实地再现了原作的风采。

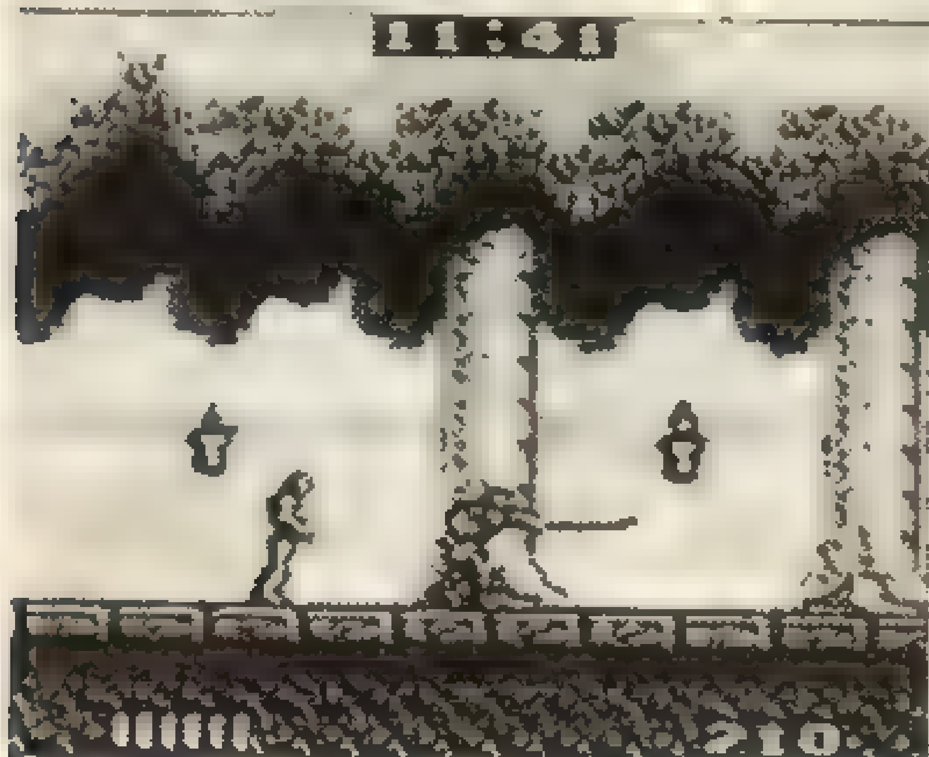
怎样的游戏

再次体验激烈的战斗吧！

“沙罗曼蛇”共有五关，玩家可以选择从任何一关开始游戏。游戏还设有连射功能，只要把 AUTO SHOT 调成 ON，就万事大吉。“恶魔城传说”一共四关，每关都有身怀绝技的老板把守，只要胜出就可以进到更深一层。自己组队自己捡修的“KONAMI 赛车”，一旦在比赛中冲出赛道或是撞上障碍物，就会损失惨重，一定要小心。“魂斗罗”我想不说大家也知道……



▶在“KONAMI 赛车”中赛车的受损状况会显示在画面上，如果不尽快进维修站修理的话，不仅影响速度还会……



◀用鞭子攻击蜡烛后会变成心、十字架和水晶等宝物，帮助玩家 POWERUP 和回复体力。



▲吃掉击落敌机后出现的胶囊能加强火力，另外对于突破 5 万分的玩家会奖命一条。

合集

KONAMI GB 经典 VOL.2

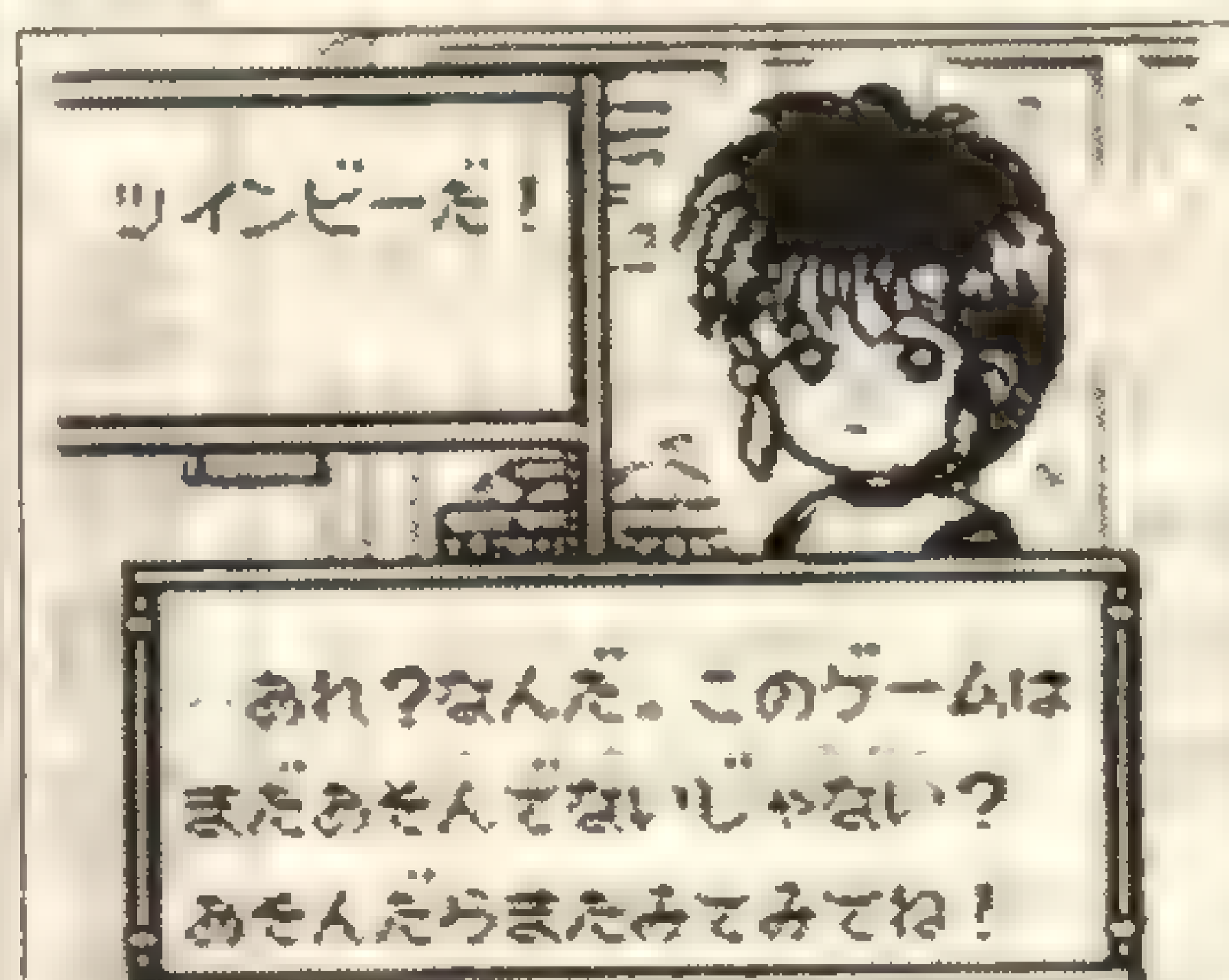
在 GB 上首次移植的 “GATONG GATO” 等 4 部作品，是一次收集名作的超值机会。

厂商：KONAMI　　发售日：97 年 12 月 11 日

特别附录

“心跳”中的角色做为游戏向导登场

在“游戏向导”中，有解说游戏方法的“说明”，有传授攻略法和窍门的“建议”，还有对玩者进行评价的“排名”这三个项目。而担任向导的就是“心跳剧场 VOL.2 虹色青春”的女主角虹野沙希，特别要注意“排名”一项中，她的表情以及语言会随评价不同而发生变化。



▲继 VOL.1 中的诗织之后，又有“心跳回忆”的人气角色登场。

购买理由

KONAMI 的经典 4 部合成一集登场

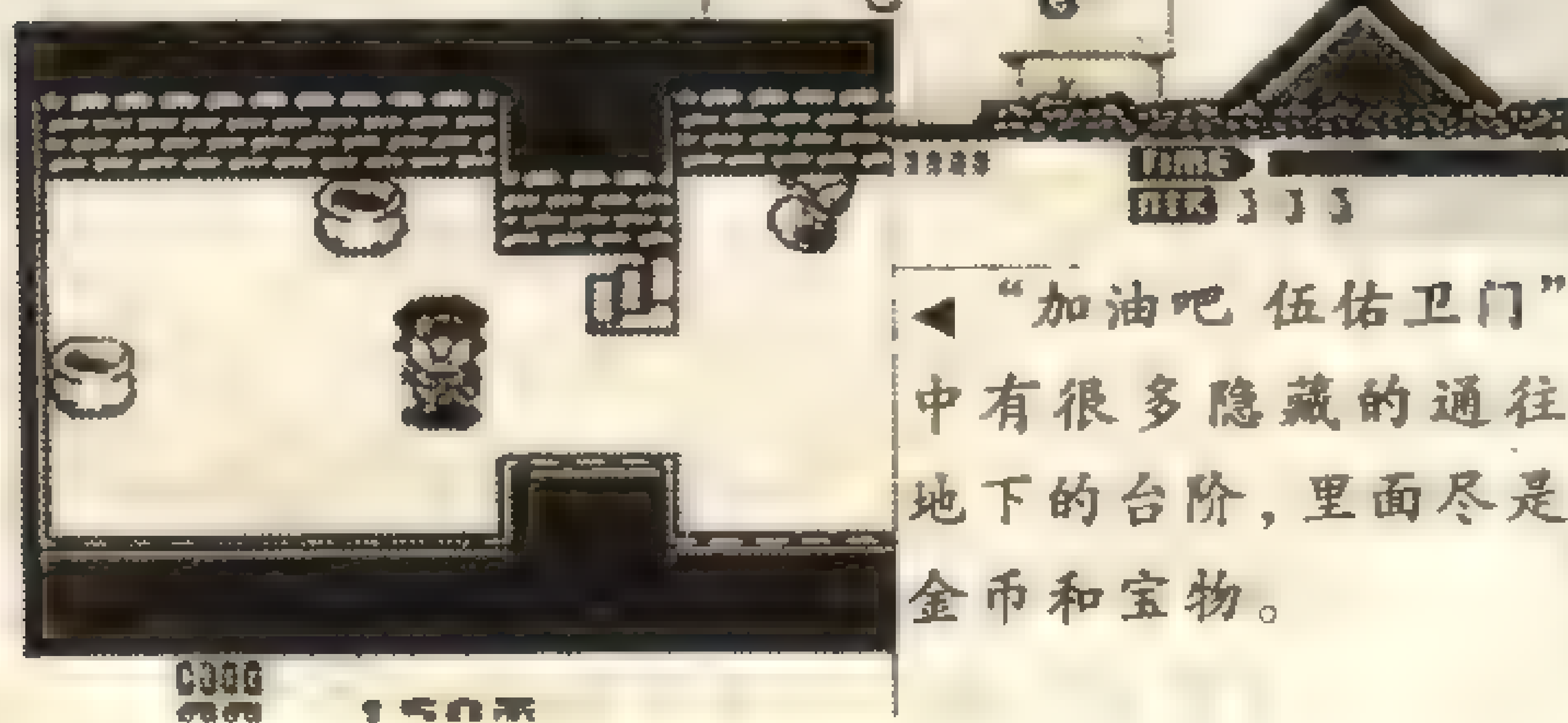
射击游戏“兵蜂”、动作游戏“加油吧 伍佑卫门”、赛车游戏“摩托车”，桌面游戏“GATONG GATO”，昔日值得怀念的游戏 4 部合在一起了。在各自游戏类型中都是风靡一时的佳作。虽然系统都很简单，但却不会令人厌倦。特别是“GATONG GATO”也很意外地在 GB 上首次移植。是 fans 们必买的。

怎样的游戏

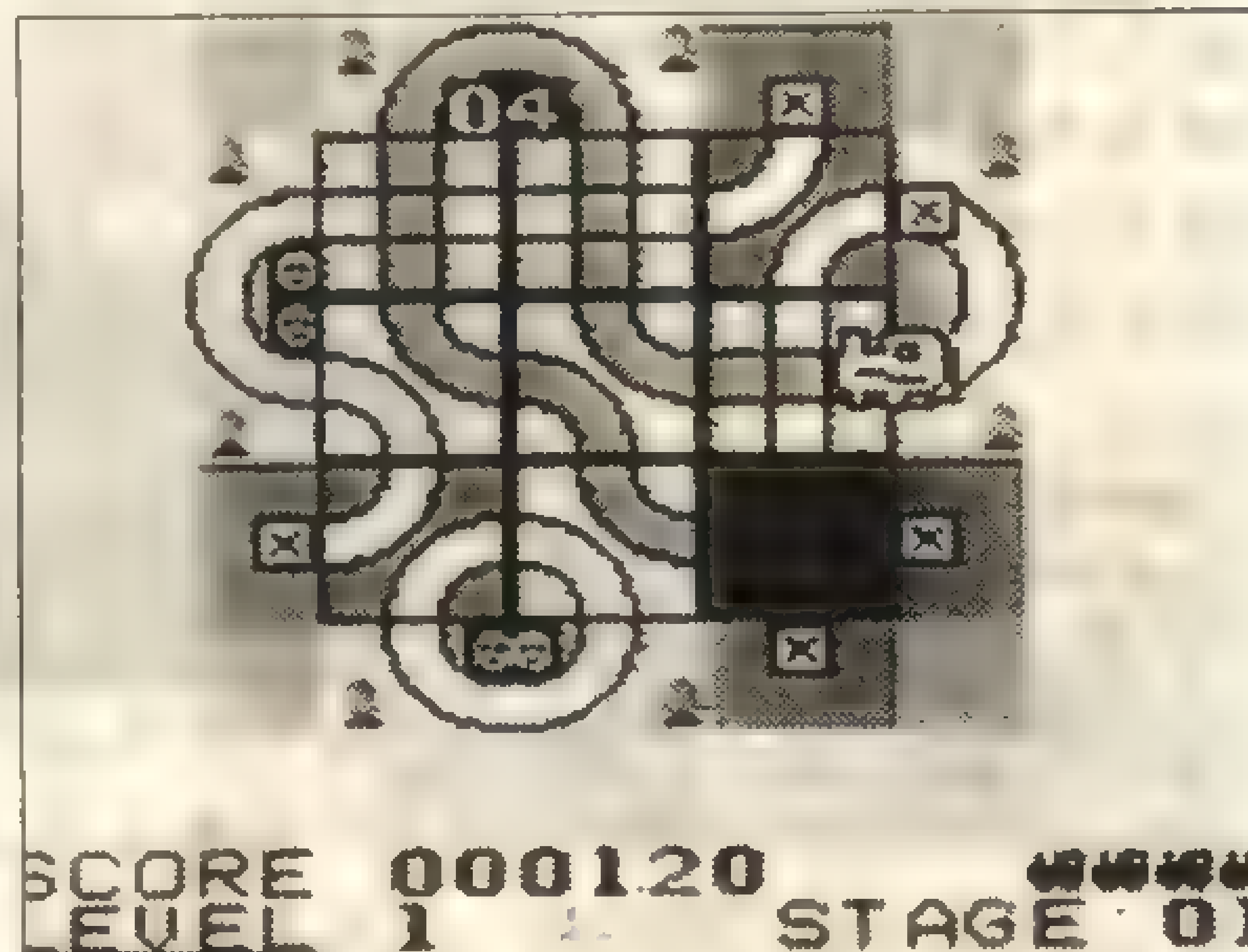
在“加油吧伍佑卫门”中还有迷你游戏

“兵蜂”是纵版动作游戏，取得隐藏在云中的铃当来增强火力，打倒敌人 BOSS 过关。在“加油吧 伍佑卫门”中打倒敌人可以得到金币和增加力量的道具，还可以进行有趣的迷你游戏。“摩托车”是在布满沙地和火圈的跑道上飞奔的速度之争。怎么样，已经动心了吧！

▶摩托车”共有 8 种赛道，而且有 3 种等级设定。



◀“加油吧 伍佑卫门”中有很多隐藏的通往地下的台阶，里面尽是金币和宝物。



▲磨磨蹭蹭的话，碍事的电车就会出现。

合集

桃太郎合集

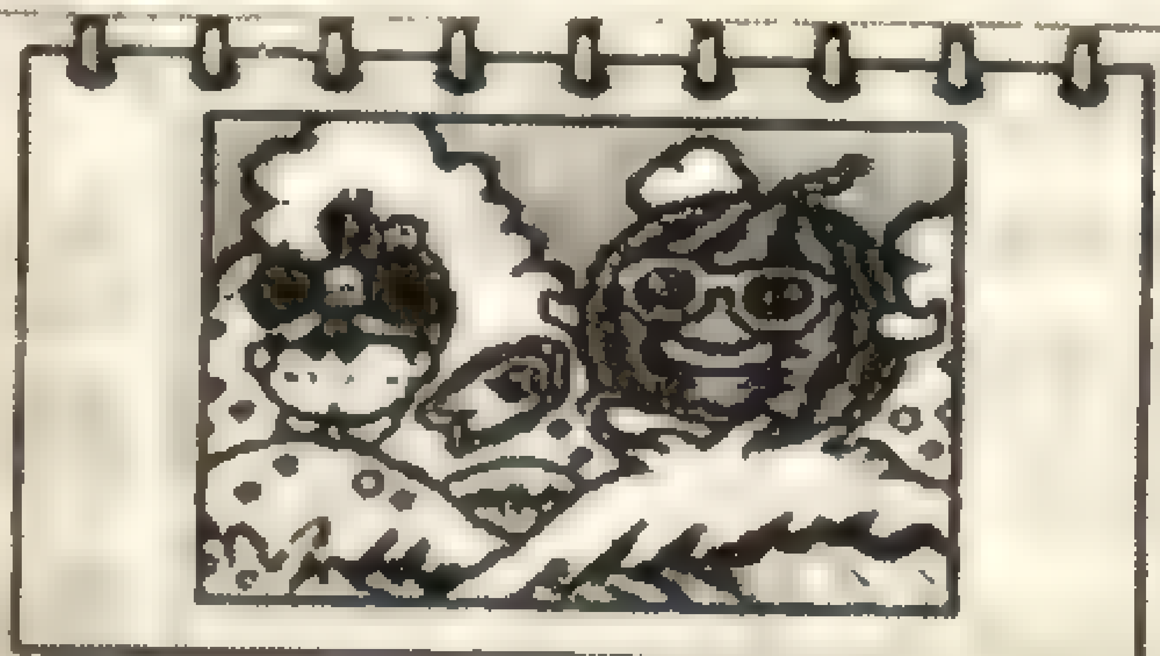
"电铁Ⅱ"和"电剧"的双重乐趣，绝对超值。对战也很火爆哟。

厂商：HUDSON　　发售日：96年8月19日

特别附录

可爱的包装罐也和游戏一样是GB专用

从"桃太郎传说"系列中选出两部人气度极高的游戏，装进可爱的包装罐里就成了这个"桃太郎合集"，之后又发卖了继作"桃太郎合集2"，游戏中加入了许多新的乐趣，比如只有在GB中才能看到的原创卡片和台历等等。



▲和"桃玉郎电铁Ⅱ"有些不同的为GB专门设计的台历。

购买理由

桃太郎变身……

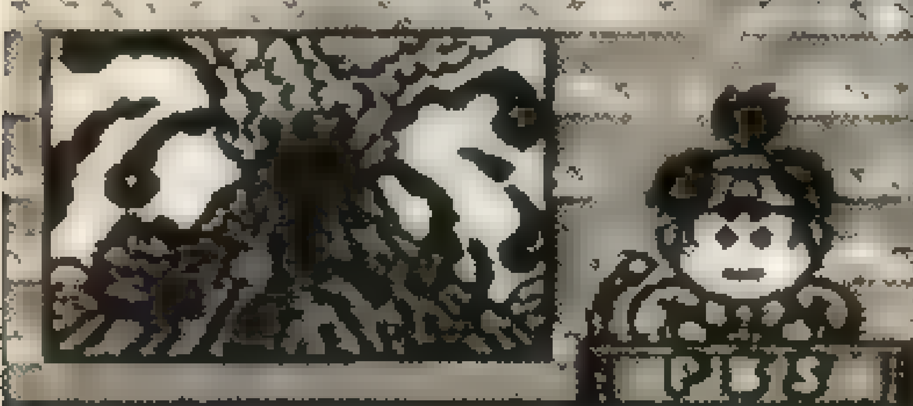
"桃太郎电剧"除了角色动作、宝物、陷井等设计的多姿多彩，人物表情也很丰富可爱。桃太郎自己在游戏中变身成小狗、小猴、小鸡等小动物，在屏幕上蹦来蹦去，爬上爬去，飞来飞去，看着他这样活跃，就连玩的人也起劲。而在"桃太郎电铁Ⅱ"里，那种无法预测未来的不安感同样很刺激，只是不加思索的买下物件当然不会胜利，而经过深思熟虑才买下的物件如果骰子运气不好一样是要败下阵里。

怎样的游戏

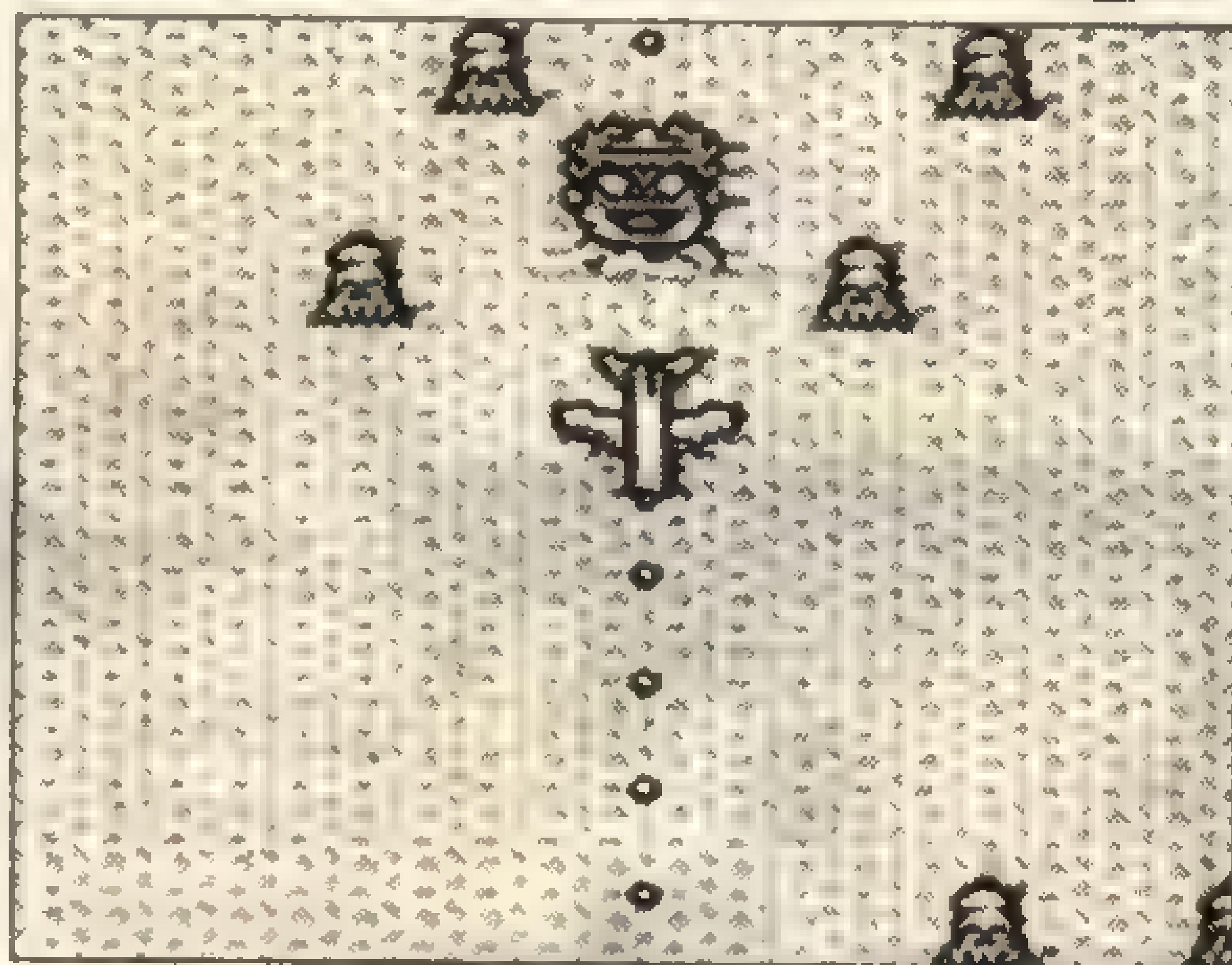
桃太郎系列作品二合一

这部"桃太郎合集"收录了"桃太郎电铁Ⅱ"和"桃太郎电剧"两大名作。"桃太郎电剧"是款愉快的动作游戏，有许多奇特的宝物在游戏里出现，只要好好利用，打穿6关不成问题。而"超级桃太郎电铁Ⅱ"有两个目的，一个是尽快到达目的地，另一个则是疯狂购买土地、店铺和公司。

▶在"桃太郎电剧"中高高飞起的桃太郎将展开大冒险。桃子是他的武器！好好用这些水果吧！



◀好不容易下决心买下的物件遇上台风和火山喷发，也会遭受巨大损失。



▲"超级桃太郎电铁Ⅱ"（GB版），在桃系列中是人气NO.1的超杰作。

やしゃひめ＝ あしゅら＝はらだ し
16 22 12
14 6 9
3 3 2



あしゅらは
さざなみのじゅつを つかった！
さーざーなーみーーーーー！

合集

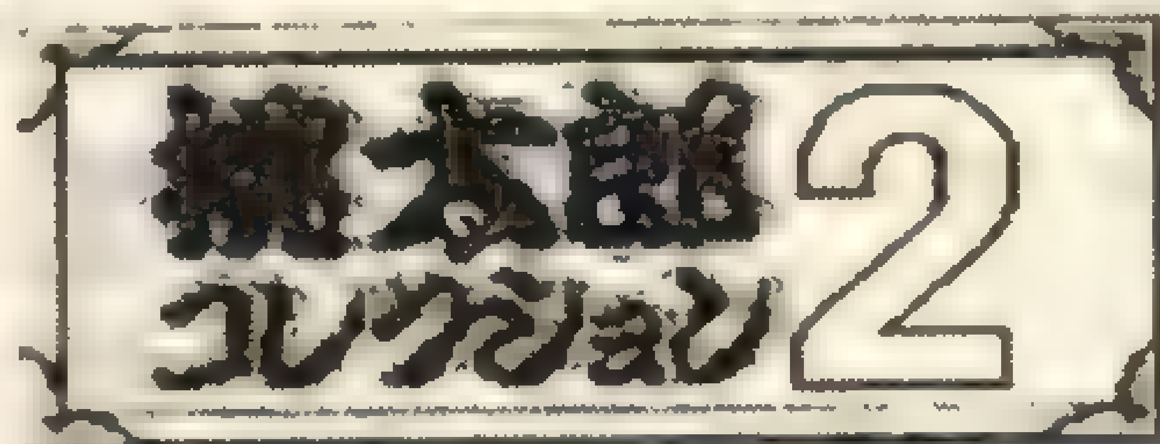
桃太郎合集 2

桃太郎系列作品合二为一，可爱的罐头包装用途广泛！

厂商:HUDSON　　发售日:96 年 12 月 6 日

特别附录
种类丰富的“桃太郎”系列

作为 HUDSON 招牌的人气系列“桃太郎”，以 RPG 和 ACT 为主，再加上升官图和冒险游戏类型多种多样，无论哪一部都非常畅销。看上去象糖果或是巧克力的罐头包装也很可爱，就算真的把它当作糖罐也是个不错的选择，要么用来收集别针什么的小东西。



▲要想更换游戏需要关机重新回到开始画面。

购买理由

内容 POWER UP 后的“桃太郎电剧 2”

以“桃”系列历代作品中出现的人气配角们为中心，由“贫之神传说”、“夜叉姬传说”和“浦岛传说”传说三部曲构成的 RPG“桃太郎传说外传”，再加上以惩罚地狱王为游戏目的的带有喜剧色彩的 ACT 游戏“桃太郎电剧 2”，内容非常充实。在“外传”中玩家可以欣赏传说三部曲不同的故事情节，因此使之成为谈话的焦点，而“电剧 2”无论是在版面，还是陷井上都大幅增加，使内容更加丰富。

怎样的游戏

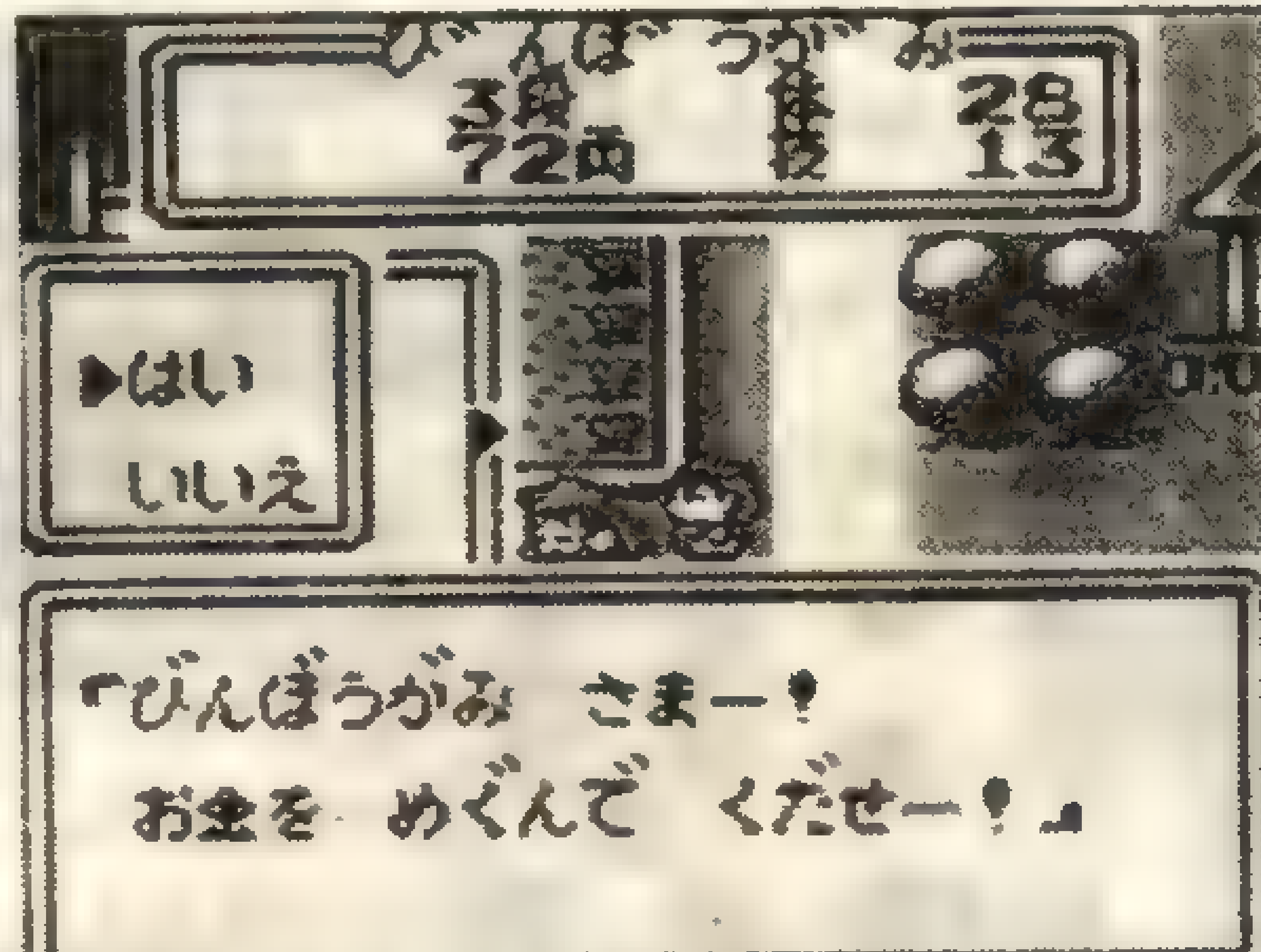
三部曲的选择以及练习关十分体贴玩家

在“桃太郎传说外传”中，无论玩家从三部曲中的哪一部开始游戏都没有关系，而且不用打穿一部再进入第二部，三部曲可以同时进行。只要你设有记忆储存。如果不在神社把“天之声”记录下来，那好不容易打到的进度就会消失。“桃太郎电剧”搭载了练习用的儿童模式。对动作游戏没信心的玩家可以用它来找找感觉，攻击是靠把小桃、大桃、特大桃丢出去进行的，另外游戏中设有许多迷你游戏，可以靠它赚点钱。

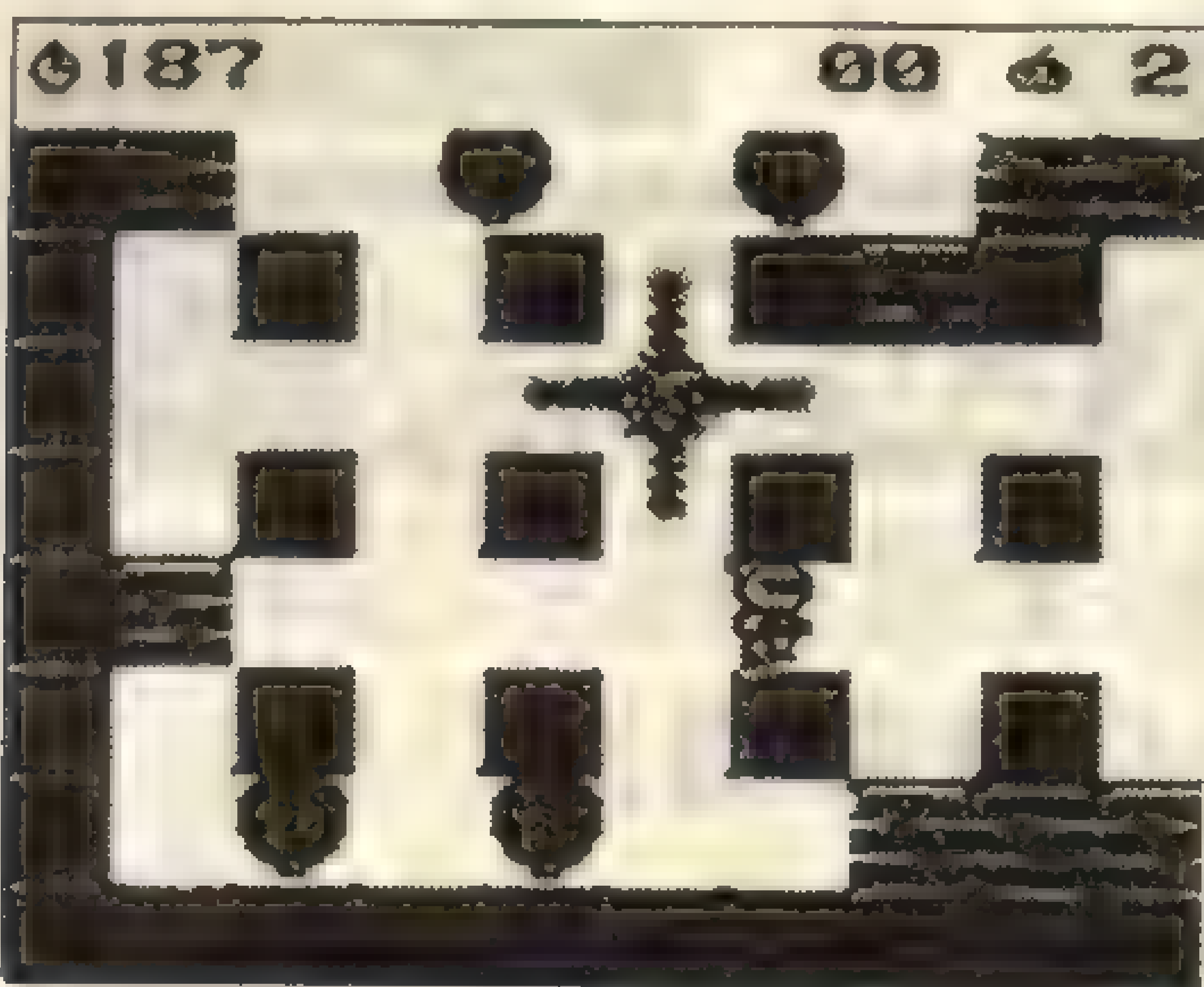
▶“桃太郎传说”中的村子是冒险重要的中继站。村子里有旅馆武器屋、茶馆、医院等各种设施。



◀在“桃太郎电剧”中每次取得黍子串，画面上的标记就会按狗、猴、鸡的顺序变化，选择你喜欢的变身吧。



▲喜欢“桃太郎”系列的 GB 玩家一定不要错过。



合集

炸弹人经典回顾

GB 炸弹人三合一！拦我者死，我炸，我炸，我炸……

厂商:HUDSON　　发售日:96年7月21日

特别附录
了解 GB 版炸弹人的历史

从1990年发卖的GB版炸弹人第一代"炸弹小子"开始，四年后又发卖了"炸弹人 GB"，再加上95年发卖的"炸弹人 GB2"，这五年内一共在GB上发卖了三个不同版本的"炸弹人"，都收录在这个"炸弹人精典回顾"里。换句话说，这个精典回顾代表着GB炸弹人的历史。



▲在开始画面登场的吉祥物哈尼，在超任版和土星版中是敌人角色。

购买理由

操作简单，轻松上手

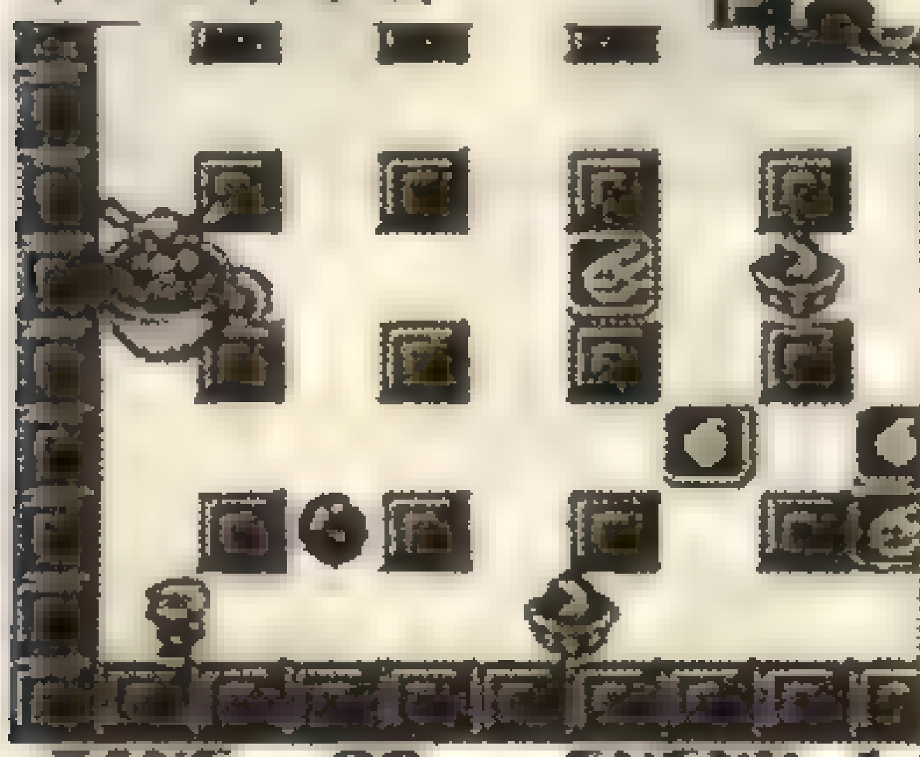
此游戏最大的卖点，我想还是在于它没有较复杂的操作，而使玩家能轻松上手，再有就是那种炸人时爽呆了的感觉。虽然说这是GB版，但也不会例外，足以让人热血沸腾。另外，GAME OVER有密码显示，玩家可以接关重新开始。以密码形式，存取进度，会存在若干不安因素。不过一次可以体验到三种不同"炸弹人"的乐趣，我想玩家会作出正确的选择。

怎样的游戏

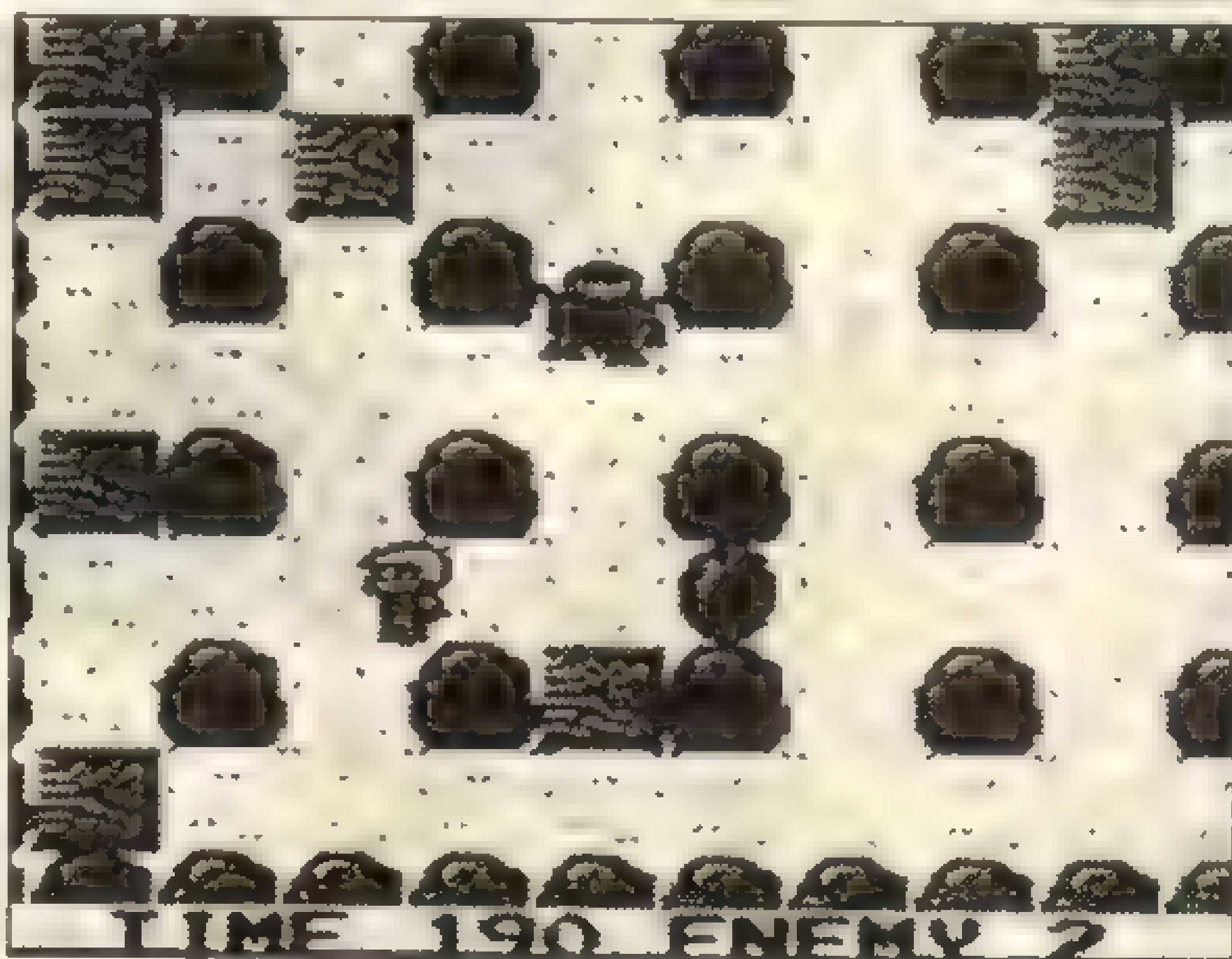
GB 炸弹人三合一

堪称HUDSON代名词的动作游戏"炸弹人"系列，在GB上的三个版本"炸弹小子"、"炸单人 GB"、"炸弹人 GB2"合三为一，就成了这个"炸弹人精典回顾"。每个版本都提供了对战模式，允许同时最多四人进行对战，而且每个版本的宝物种类及各舞台机关陷井的设定都有细微的差别，使玩家可以体验到不同类型的"炸弹人"的乐趣。

▶在三部作品中，大放异彩的大概要数"炸弹人 GB"，不过其难度也许是三作中最高的，要有心理准备哦！



◀在"炸弹人 GB"和"炸弹人 GB2"中玩家还可以和巨大的BOSS来场爆裂大战。基本要上诱敌深入。



▲玩家只要把火力加强到可以贯穿整个画面，那就没什么可怕的了。

合集

原人合集



在GB上发卖的"原人"系列尽收于此,绝绝对对的超值!

厂商:HUDSON　　发售日:96年11月22日

购买理由

收集宝物变身成原人吧

人物滑稽的动作，就算光看不玩，也能得到极大的快乐。游戏最大的特色在于"头"，也就是用头部撞击攻击敌人，动作虽然可笑效果却很惊人。

另外，使用宝物后主角还可以变身成原人。吃了小块肉,可以变成GB石头人,吃了大块肉可以变成GB怪叫人,变身后的主角攻击力爆增，积极利用吧！顺便说一句，吃了海龟后变成的"龟原人"天下无敌。

怎样的游戏

原人奇怪的长相也是笑料之一

本合集是由"GB原人"、"GB原人2"和"GB原人世界"三部游戏组成的。在开始画面中可以任选其一进行游戏，"GB原人"和"GB原人2"是动作类游戏,游戏规则和操作方法基本一样。不过,使用宝物变身的种类不同,所以还希望你能慢慢品味其中的乐趣。尤其是原人在跳跃、攀岩或是倒挂在房顶上时面部表情不一,十分可笑,要注意观察哟。

特别附录
为玩家设计了6个迷你游戏

在"GB原人游戏"中，一共收录了6个迷你游戏，至于具体情况还是留给玩家自己去发掘吧！

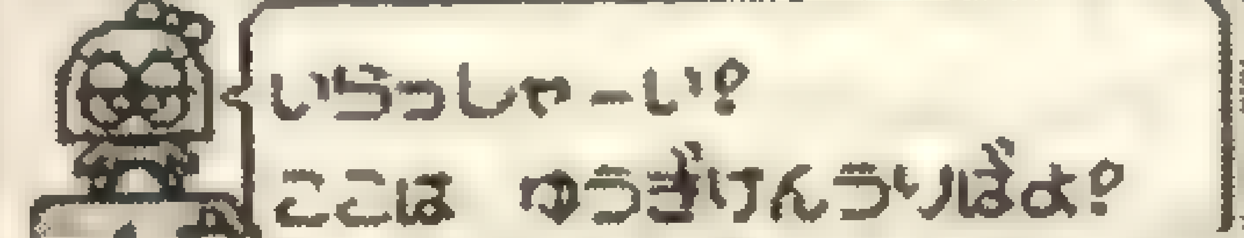
现在可以告诉玩家的只有利用金币购买游戏券才能进入其中。因此，在游戏中一定要多多地收集金币，这样就可以买到更高级的游戏券了。









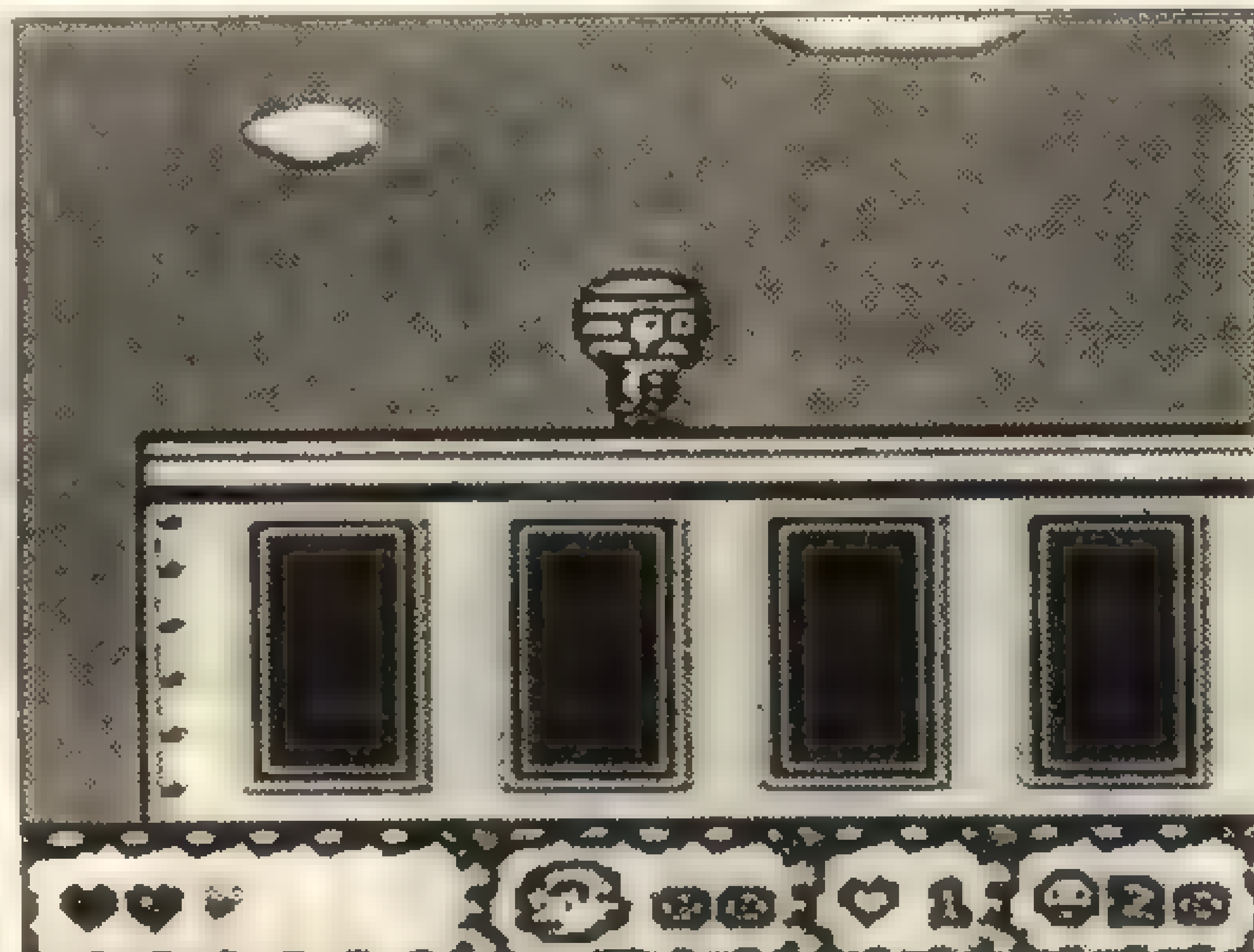


▲首先要把游戏券买到手，不同级别的游戏券有不同的价格。

▶按住上下方向键并连击A键，原人就能用牙齿爬上笔直的墙壁。同样方法也可以上树。



◀在"原人2"中，只要吃了"肉"，玩家就可以从GB盗人、GB达人和GB食人三种角色中任选一种。



▲如果在奖分关失败的话，原人将变成"GB伤残人"，而被攻击受的损伤也是以前的2倍。

合集

洛克人世界 5

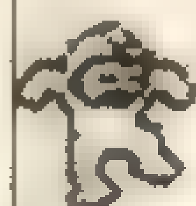
让我们用强力的洛克大炮打垮入侵的外星机器人吧!

广商:CAPCOM　　发售日:94年7月22日

特别附录

CAPCOM 人气作品系列

"洛克人"自87年在红白机上发卖第一代起,先后在红白机("洛克人1~6")和手掌机GB("洛克人世界1~5")上各发卖五部作品。进入超任时代,又有"洛克人"和"洛克人X 1~3"等作品出现,再加上外传"洛克人"(SF),真可称得上是一个大家族。



そ、そん・・な・ロックバスターが
きかな・い・・なん・・て・・・

▲在前作中无敌的超级洛克枪也没用了,洛克人能保住性命真是奇迹。

购买理由

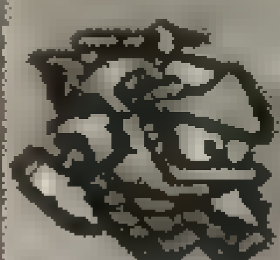
看起来容易玩起来难,适合动作高手

其实操作很简单,要么跳,要么用洛克炮射击,可是实际玩起来却很难。几乎所有敌人都不能一击必杀,这就要求玩家要一边躲避敌人的攻击,一边不断还击。况且洛克人脚下还是些浮石、电梯之类不稳定物体,因此不太适合初学者游戏,不过对那些充满信心的动作高手来说,也许只是小意思。另外,用来接关的密码很长,可千万别记错了,不然可要前功尽弃,从头来过了。

怎样的游戏

为了保卫地球,洛克人挺身而出

舞台设定为未来的地球。洛克人被外星机器人阿斯打败!世界上各大城市被自称世界鲁拉斯的机器人们占领,而且那些机器人是由地球上没有的物质制造而成的,以前的武器不能伤其分毫,于是博士开发出代替"超级洛克枪"的新型武器——"洛克大炮"。装上洛克大炮的洛克人势不可挡,向着外星机器人的基地冲去。



▶遇到敌人不用慌,对着它狂射就行。一枪打不死的敌人很多,所以躲避敌人的攻击也是很重要的。

◀玩家一旦失手,能量槽就会减少。这时就要补充能量,用洛克枪打炸敌人的子弹……



せんとうロボットたちの
もくてきとは!?

▲威利博士失踪数月后,又有新敌人出现,他就是鲁拉斯,游戏中的他十分难缠。

合集

超魔神英雄传说·怪兽群

不可思议的妖怪，可以进化100种以上，是集合“妖怪宠物”的育成游戏。

厂商:BANPRESTO　　发售日:97年12月12日

购买理由

寻找由进化合体产生的珍稀妖怪

这个游戏最主要的目的就是要得到“珍贵妖怪宠物”。把孵化出来的妖怪与其他妖怪合体的话，就会得到通常很难出现的妖怪。而且，再加以精心培育，成长进化后还会变身成新的妖怪宝物，正因为非常困难，所以当找到“珍贵妖怪宠物”时会格外激动。

怎样的游戏

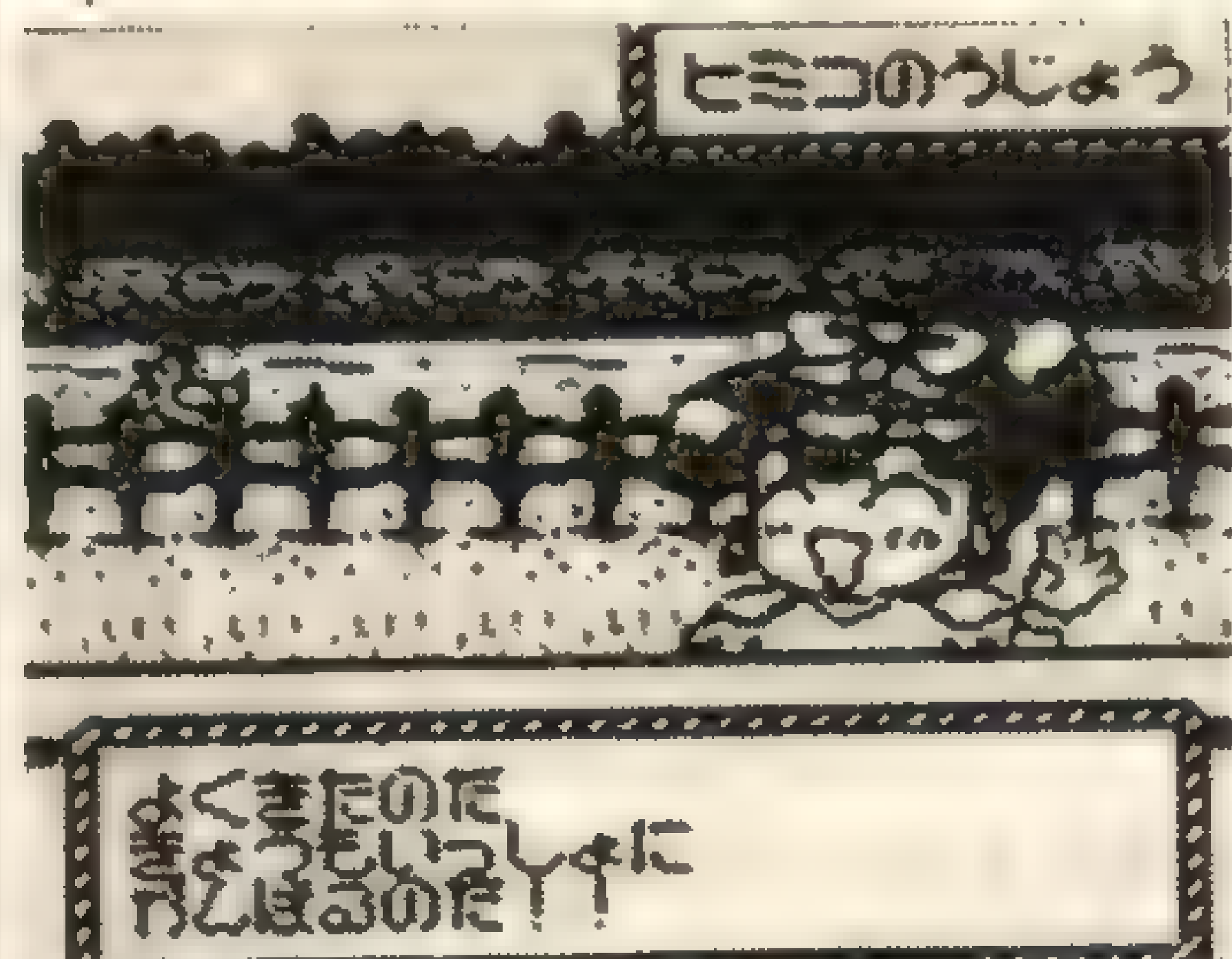
迫近妖怪宠物之谜

神仙们居住的另一个世界——神部界，在那里正流行收集一种叫“妖怪宠物”的宠物。在山谷遍布的地图中走来走去，收集更多的妖怪宠物是游戏的基本规则。先在地图上设置瓶子得到“不可思议的种子”，然后孵出妖怪宠物，在瓶中喂它食物和水，还要让它适当的出来散散步，宠物就这样成长起来。随着培养方式的不同，说不定会长出珍贵的妖怪宠物呢！

特别附录

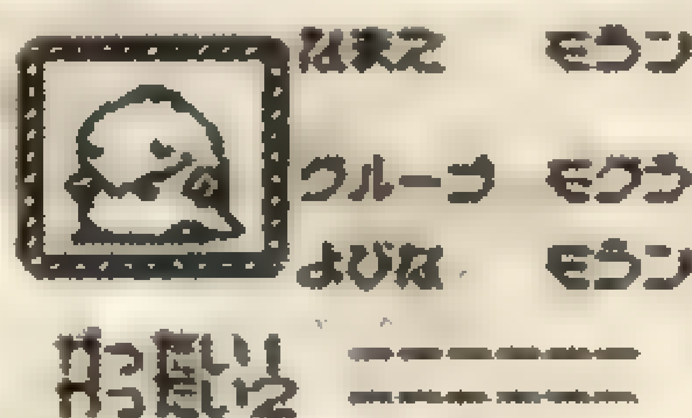
游戏与原作一样充满乐趣

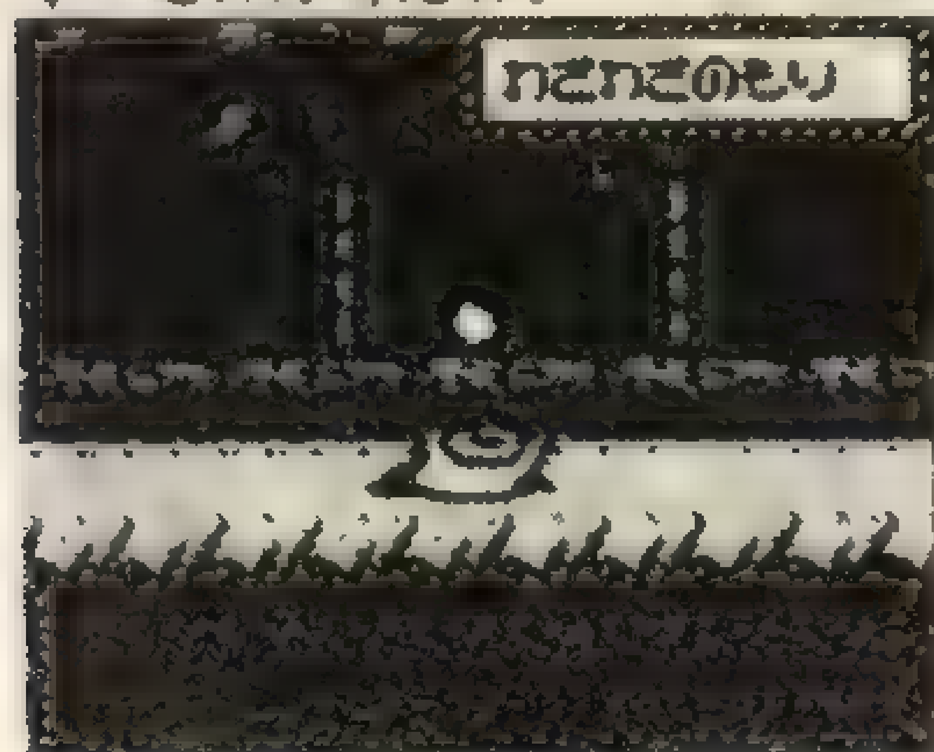
这个游戏最大的特征就是可以培育在人气动画片“超魔神英雄传”中登场的宠物妖怪。如果有什么不懂的事可以到“希美子农场”。在这里动画片中，最喜欢宠物妖怪的少女希美子会进行讲解，此外还可以在这里交换瓶中宠物或进行合体。



▲在“希美子农场”中，可利用通信机能与别人交换宠物或进行合体。

▶在“监视”命令中可以随时看到瓶中宠物的能力。在“进化”部分的心形标记有4个时，再让它睡觉，就可以进化为新宠物。

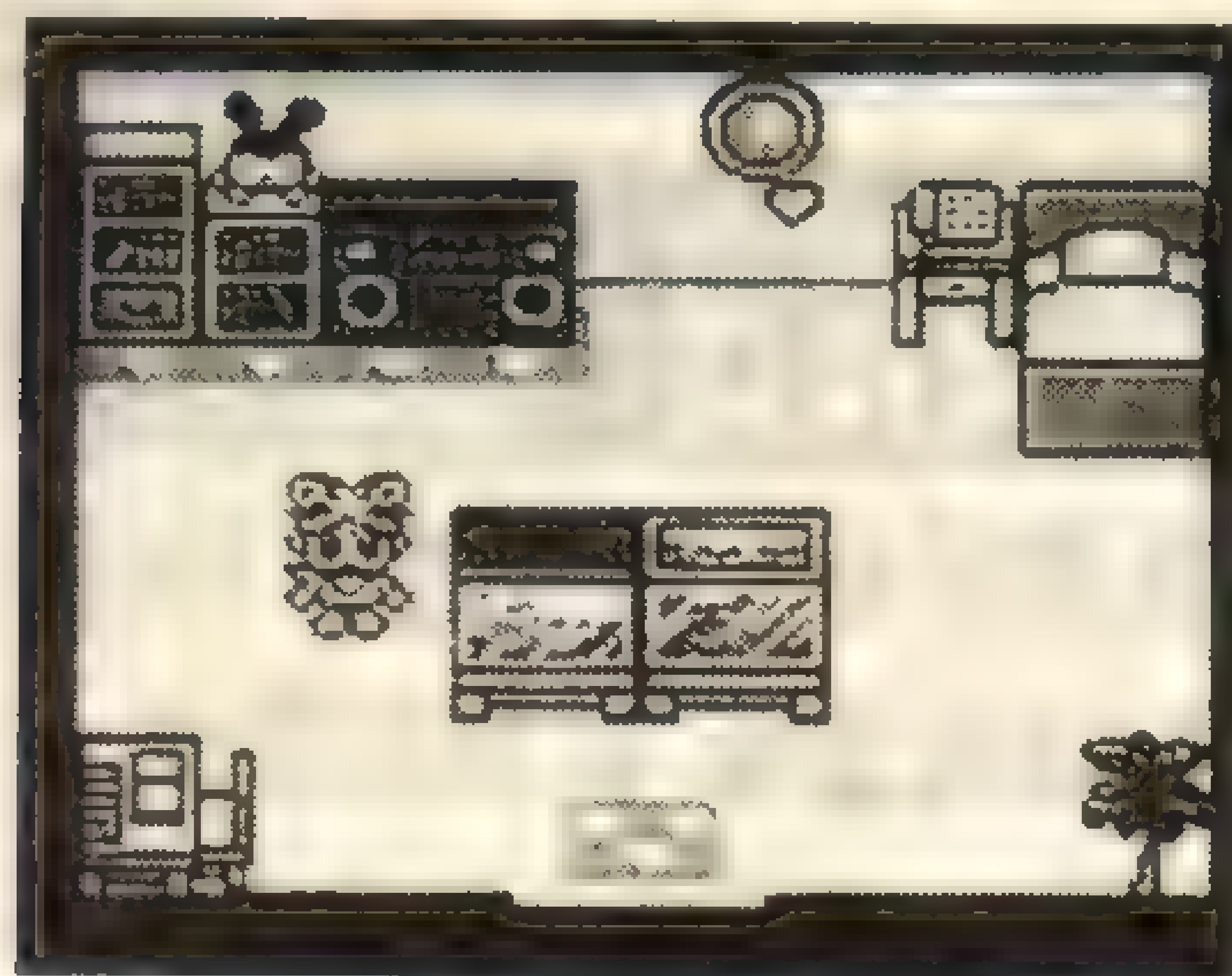




◀有时要用“散步”命令让它去外面走走。用蝴蝶和蜻蜓和它一起玩，还可以进行教育。



▲需要注意的是，当宠物想吃东西或喝水时，如果不给它的话其能力就会变弱。



SLG

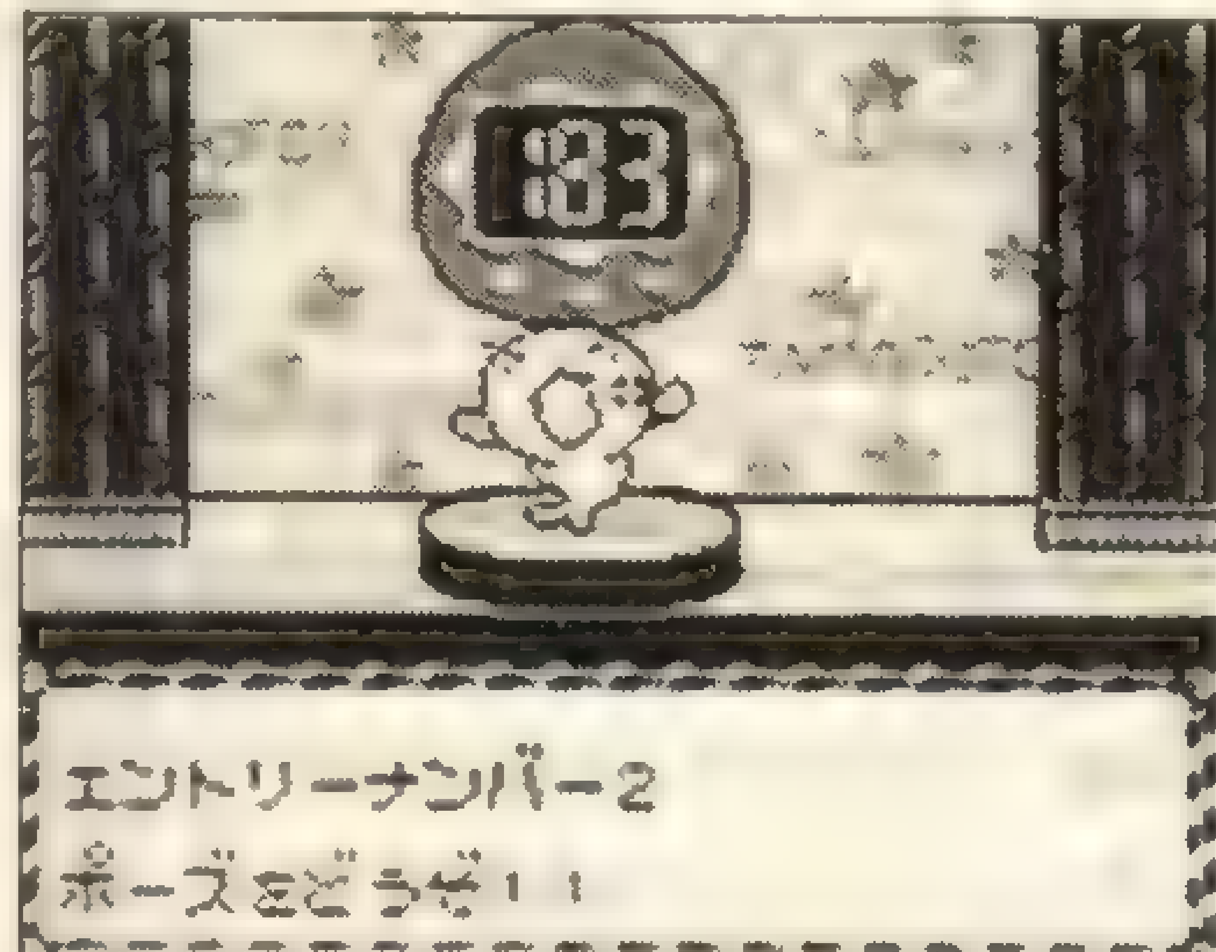
在游戏中发现!电子宠物 2

总共有 26 种电子宠物登场!还可以与电子宠物打招呼?!

厂商:BANDAI　　发售日:97 年 10 月 17 日

特别附录
宠物经过 3 个成长过程的变化

"电子宠物"系列最初是作为小型携带游戏发卖的,但很快就发展成一种社会风潮。它的操作虽然简单,但随游戏时间的推移,宠物会变成各种样子,甚至连动作及性格也发生了变化,因此广受欢迎。它刚生下来时是宠物婴儿,大约经过 3 天就成长为幼年宠物,经过 4 天以后就变成了成年宠物。



▲当长成成年宠物后就可以参加宠物赛跑、知识竞赛,还有选美呢!

购买理由

隐藏有本作原创的宠物

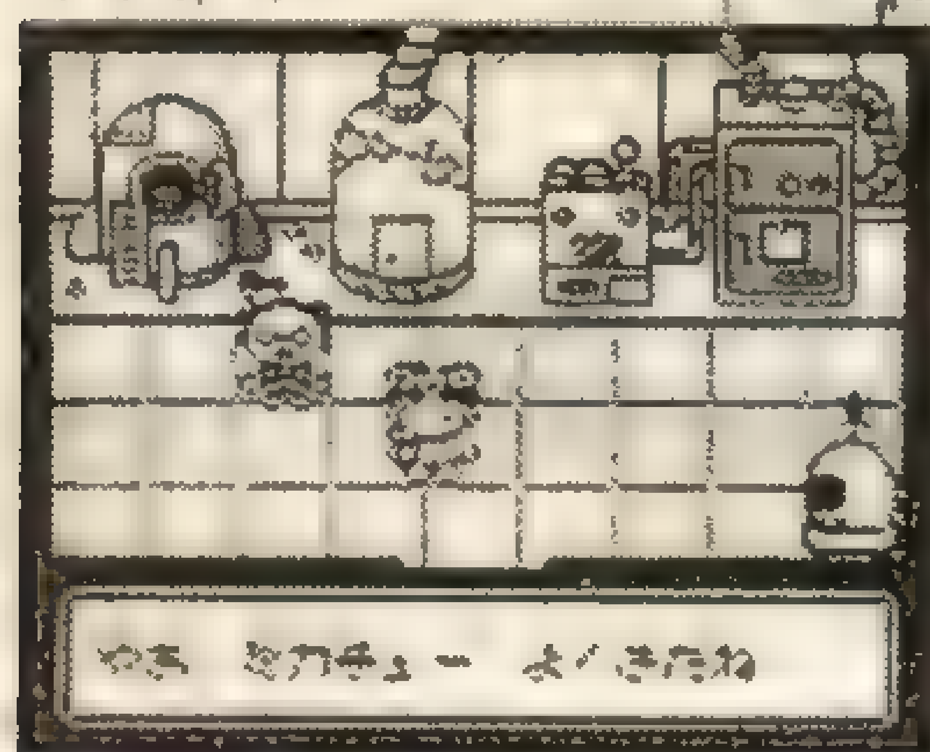
这次可以培育的宠物总共有 26 种,包括"在大海中发现!!电子宠物"、"在森林中发现!!电子宠物"。另外还有本作原创的宠物登场。并且可以同时培育两只宠物。还可以保存 8 只宠物的记忆。另外,育成模式也有所增强。与宠物进行的游戏增加到了 3 种,召唤宠物时会有各种各样不同的反应,宠物们的动作也更富个性,与前作相比,培养的乐趣加强了。

怎样的游戏

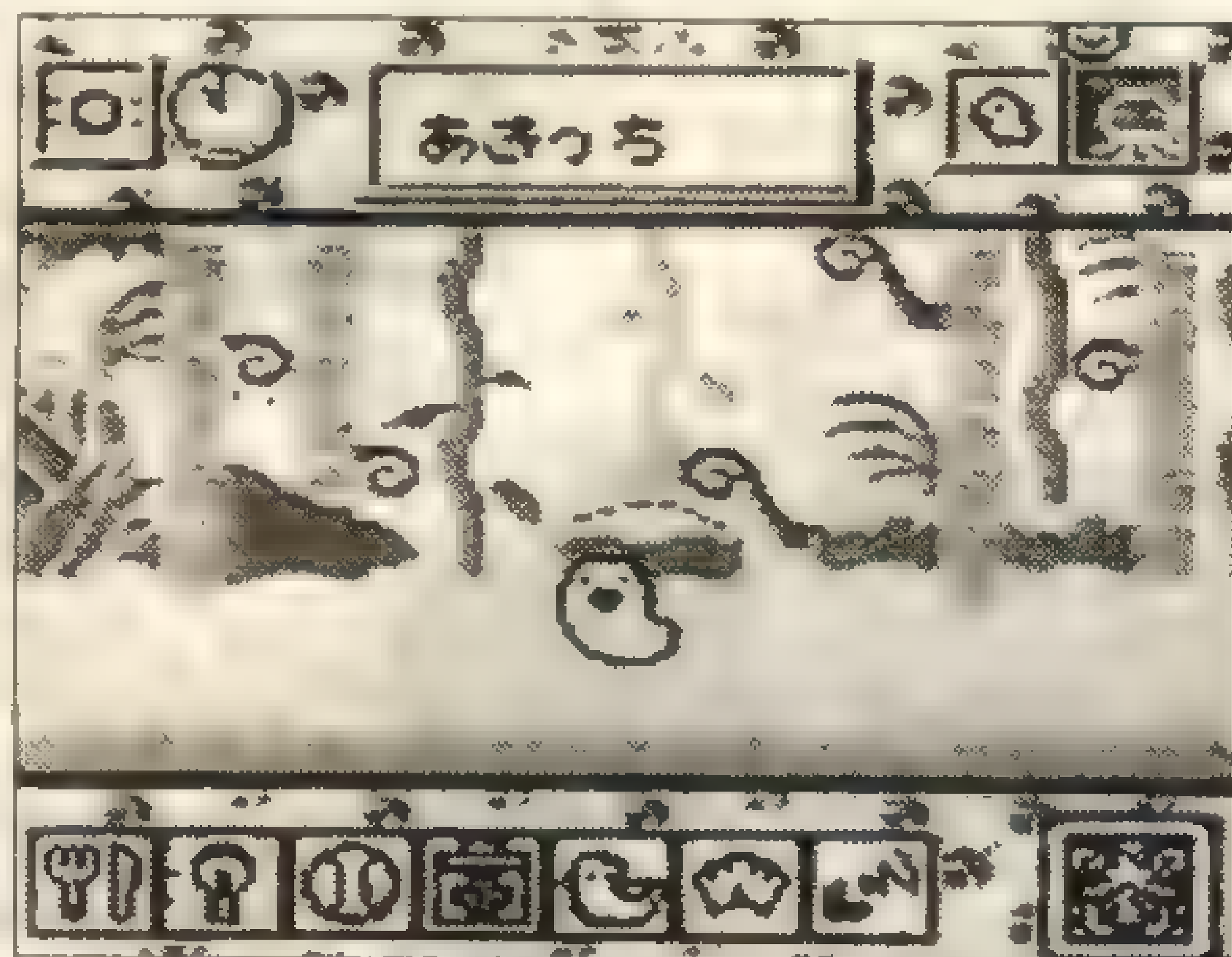
寻找宠物时的快乐,培养宠物时的欢愉

首先,玩者来到在森林和大海中的宠物世界,寻找宠物蛋。游戏从这里开始,在地图中隐藏的宠物蛋共有 8 个。蛋孵好后,可以喂它吃饭,也可以和它做游戏来培养。因为它有时会生病或从岩石上掉下来,所以需要你无微不至的关照它。当它成长为成年宠物后可以参加赛跑和各种比赛。也可以通过连线与朋友进行宠物对战。

▶成长指数设定也进行了加强,特别是教养一项,要加强非常困难。不过玩家还是要努力培养呀!



◀在博士的研究所里有很多仪器。能够进行储存记忆,还可以调查蛋的数量。



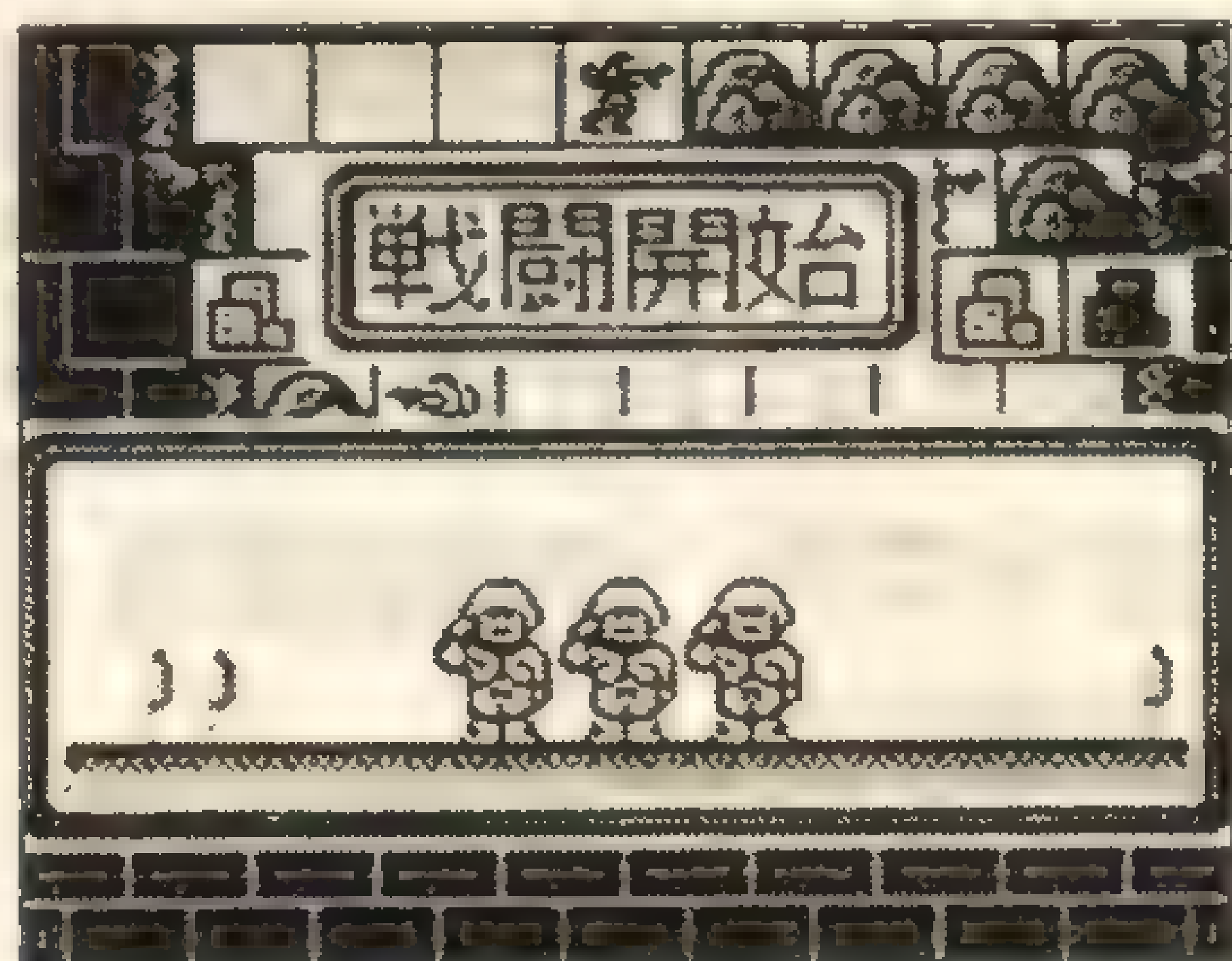
▲按 B 键可以与宠物打招呼,因为它有时会从岩石上掉下来,所以危险的时候要提醒它。

SLG

GB WARS TURBS

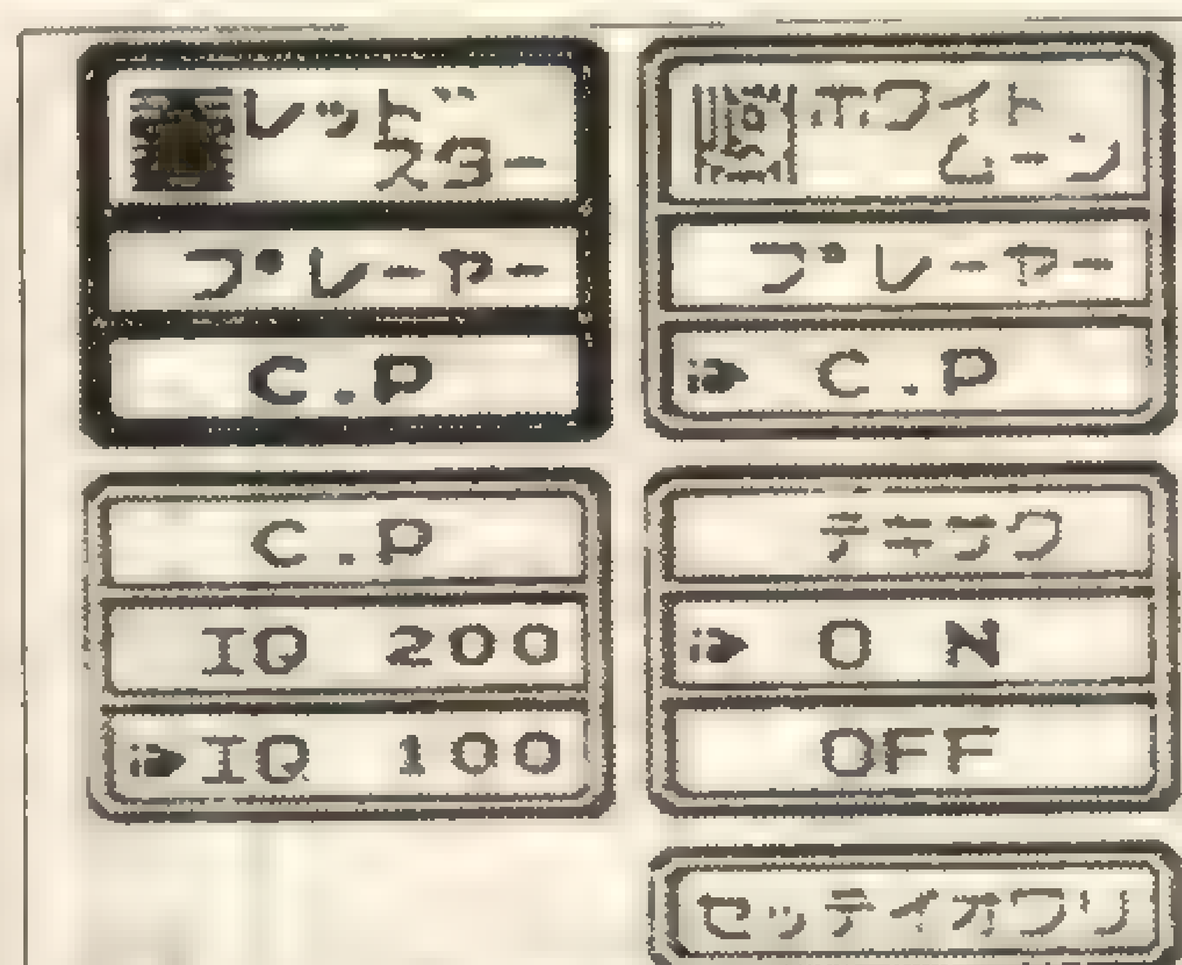
GB 版战略 SLG 经过 AI 强化后重新登场，这回可是很难对付哟！

厂商:HUDSON　　发售日:97 年 6 月 27 日



特别附录
游戏很易上手

在 1990 年发卖的正统战略 SLG 游戏“GB WARS”的基础上强化了 AI 智能，再次制作的就是这款游戏。而且选择宿敌系统的设定更是令初级玩家和老玩家都能够乐在其中。游戏系统上继承了 HUDSON 时代的正统派风格。



▲在开始前的设定中，可选择 CPU 的级别和有无宿敌系统。

购买理由

CPU 思考时间很短，可以顺畅的进行游戏

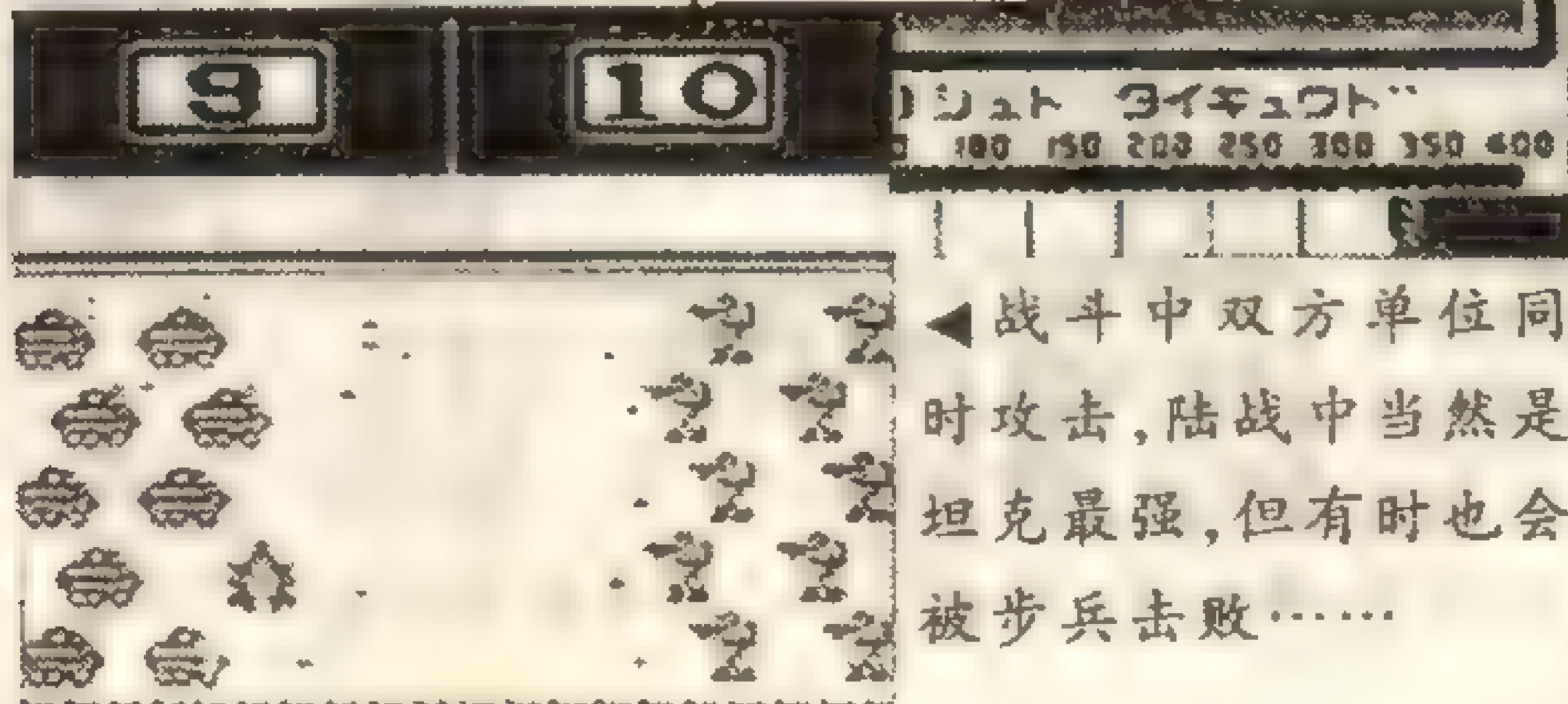
一般的战略 SLG 都因为 CPU 思考时间较长而受到批评。但在这款软件中，电脑思考程序却十分迅速。玩时绝对不会感到节奏缓慢，而且 CPU 的智能设定为“IQ200”和“IQ100”两种。后者是普通难度，而前者则很难取胜。总之，无论与哪一级 CPU 对战，都会让你感到十分有趣。

怎样的游戏

排除了角色影响的正统性游戏

玩者在 50 多种地图上指挥自己的军队作战，目的是占领敌方首都。另外，可生产的兵器包括陆海空共 24 种，玩者通过占领城市来增加自己的收入。占领城市，只需把步兵或战斗工兵布置在城市中即可。如果是中立城市，只要一次性部署就可以了。但如果是已被敌人占领的城市，就需要把城市耐久度减为 0 才行。确实是一款极正统的战略 SLG 游戏。

▶被敌人控制的城市、工厂以及敌人的据点都有一定的耐久力，不使用步兵和战斗工兵是无法夺下来的。



◀战斗中双方单位同时攻击，陆战中当然是坦克最强，但有时也会被步兵击败……



▲建立起前线，再以此为防线，一步一步地占领城市。

SLG

第二次超级机器人大战G

集结"古今中外"的钢铁奇侠，献给玩家们的厚礼！

厂商:BANPRESTO　　发售日:95年6月30日

特别附录

只要花钱,所有机体均可改造至最强

在游戏中登场的己方机体，只要花钱就可以强化机体本身或是搭载武器的攻击力。而且，如果能够将某些个别机体的各项能力值均改造至最强，便有可能追加新的特殊能力！其中还存在连名字也一起改变的特例！





▲把"V2高达"强化至最高级，它就会变成"V2超级高达"！

购买理由

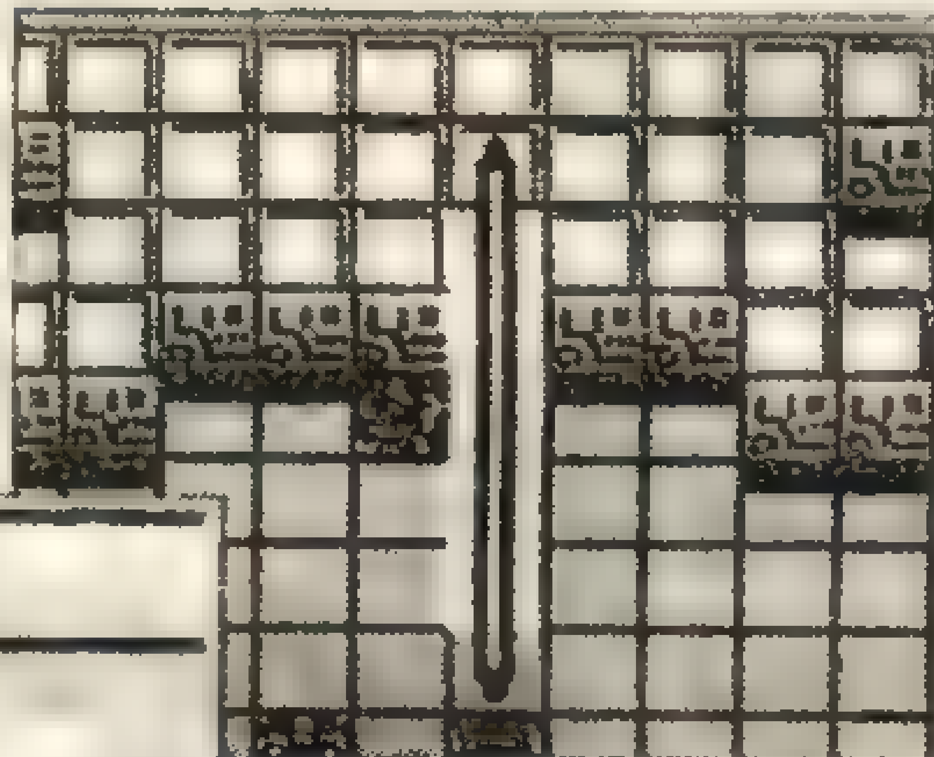
机器人们豪华登场,再战江湖

要说游戏最吸引人的地方，就是把历代超级机器人的明星们搬到同一个舞台上，再加上原创的故事情节，更是使机器人FAN们越陷越深，欲罢不能。在"第二次G"中登场的有高达等众多偶像英雄。再加上人气度巨高的V高达、G高达等明星，更是确立了"第二次G"在玩家心目中的地位。故事围绕V高达、Z、ZZ高达展开剧情,高达迷们千万不要错过。

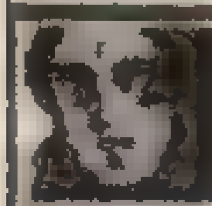
怎样的游戏

多彩的系统和战略

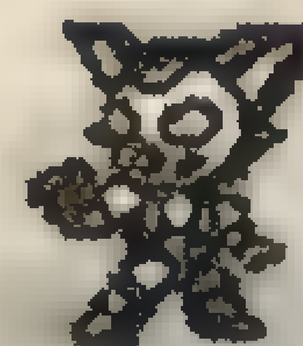
"第二次G"是继超任版"第四次"发卖之后，首次在GB上制作的机器人大战系列作品。在基本系统上同其它战略游戏并无大异，唯一在系统上可以区别于其它同类游戏的就是精神指令的设定。在"机器人大战"中登场的机师们都有自己的精神指令，有的可以帮助战友恢复体力，有的则可以确保攻击的成功率。除此之外，游戏中的某些剧情是完全忠实于动画原作的,因此倍受好评。



▶只有特定的机器人才会搭载的MAP兵器。相信大家都很清楚，它是一次可以攻击复数敌人的强力武器。



◀以阿姆罗初恋的情人拉拉为首,许多在其它系列作品中不会成为伙伴的角色也将与你一起战斗。





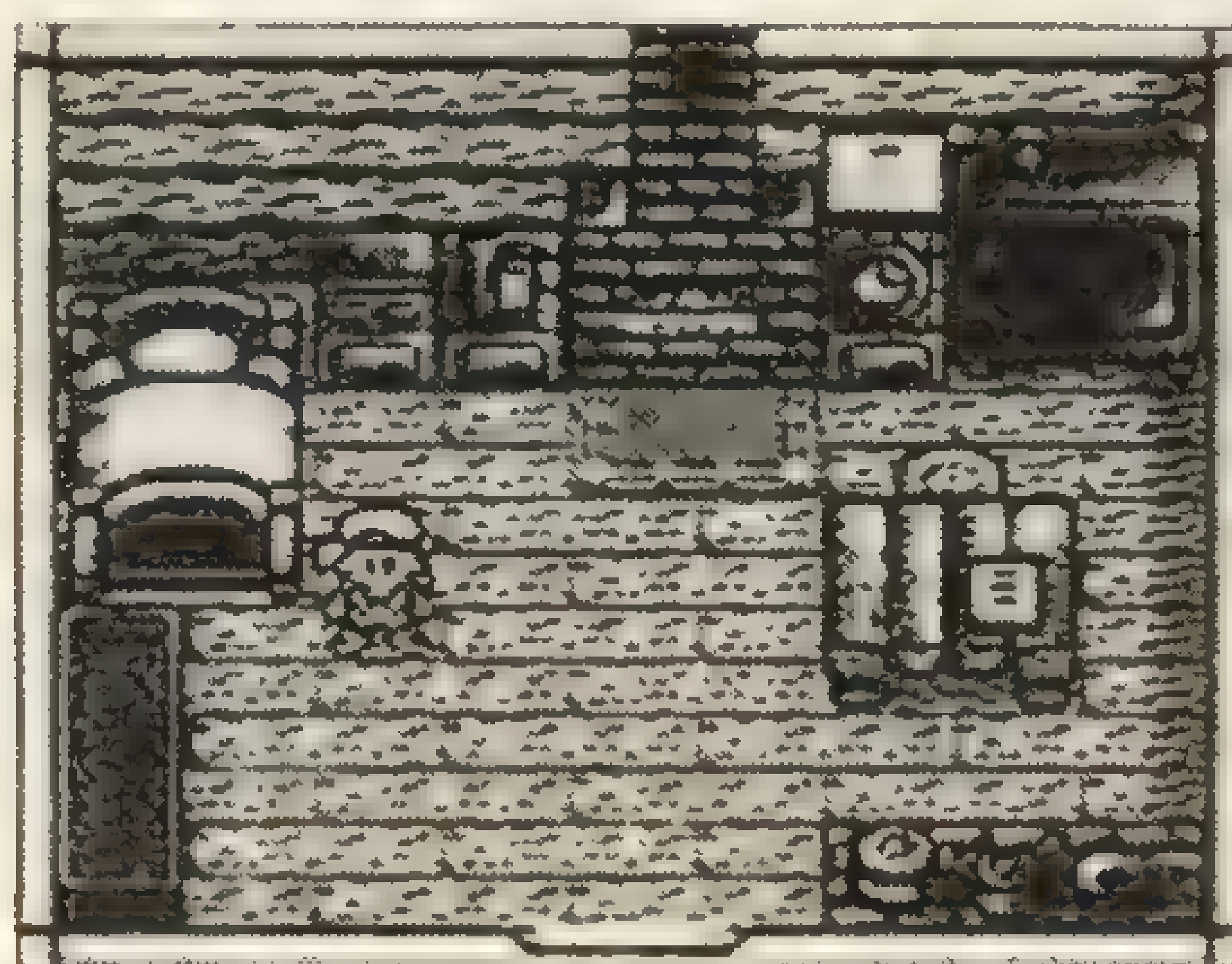
▲不过,游戏中的二流角色也确实不少哦！

SLG

牧场物语 GB

遵照死去爷爷的遗言经营农场，饲养牲畜。

厂商:VICTOR　　发售日:95 年 6 月 30 日



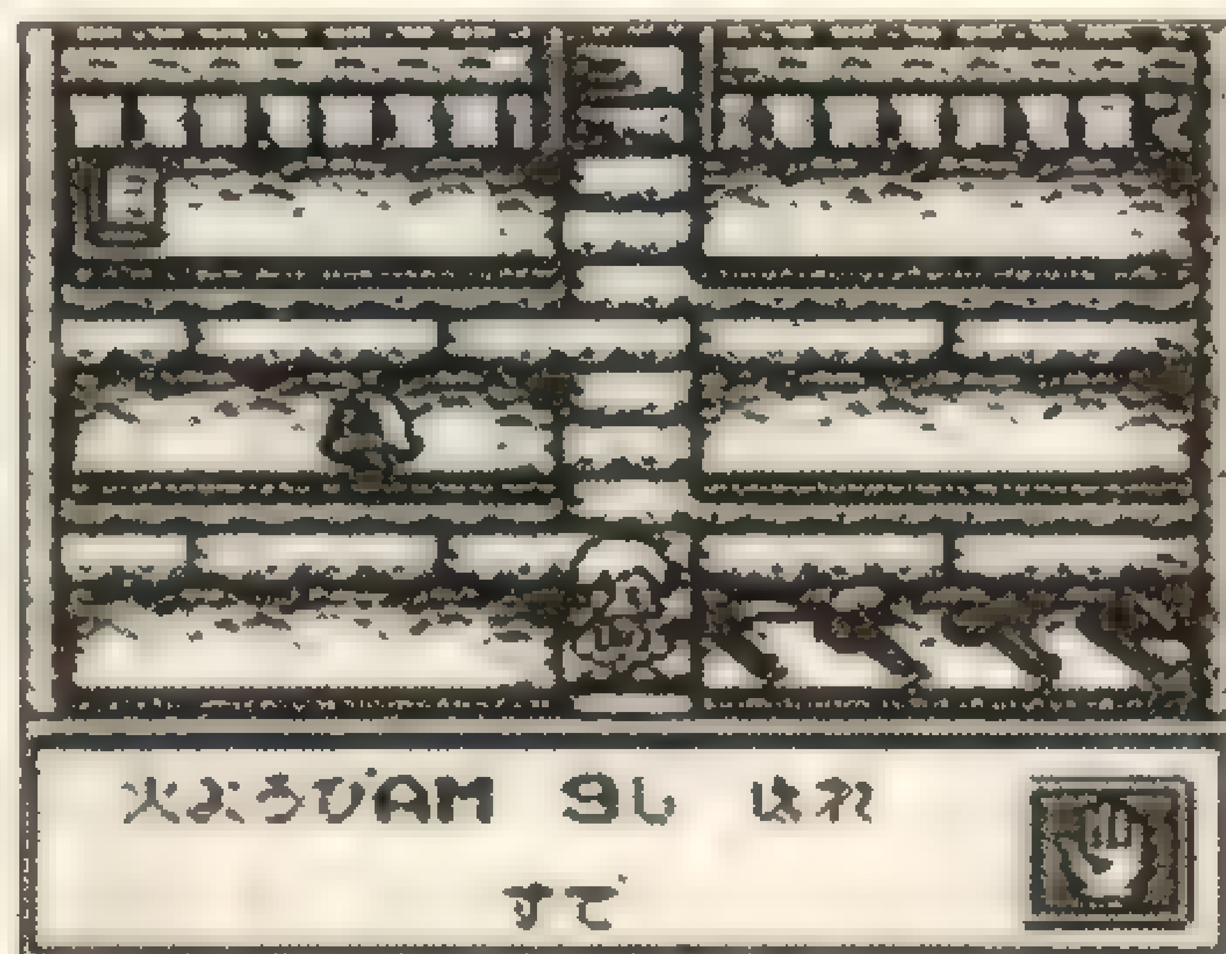
购买理由

首先应从开荒做起

同家喻户晓的"TAMAGOTTI"一样，本作是育成型游戏。从开垦荒地开始，用废木修栅栏，到每天固定的工作：往田里浇水，喂猪养牛……全是些细心的活，忙前忙后……鸡不下蛋了怎么办？冬天没有牧草怎么办？游戏可以让玩家体会到农民的艰辛。

特别附录 只有与朋友交换才能到手的宝物

可以把自己精心培养的动植物通过通信线与朋友交换。因为有些是不交换得不到的东西，所以请你务必试试看。另外，玩家努力一年以后，老爷爷的灵魂就会出现，根据他的评价，农场有可能扩建，因此十分值得期待。



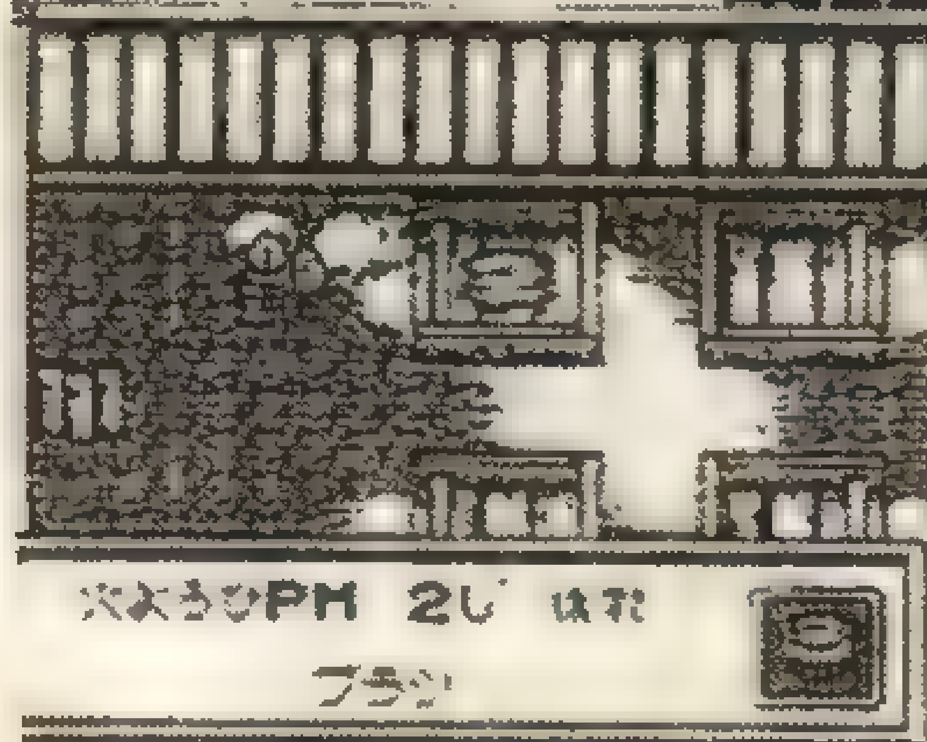
▲虽然如何开垦由玩家决定，但徒手做的工作很有限，所以还是去找些工具来吧。

怎样的游戏

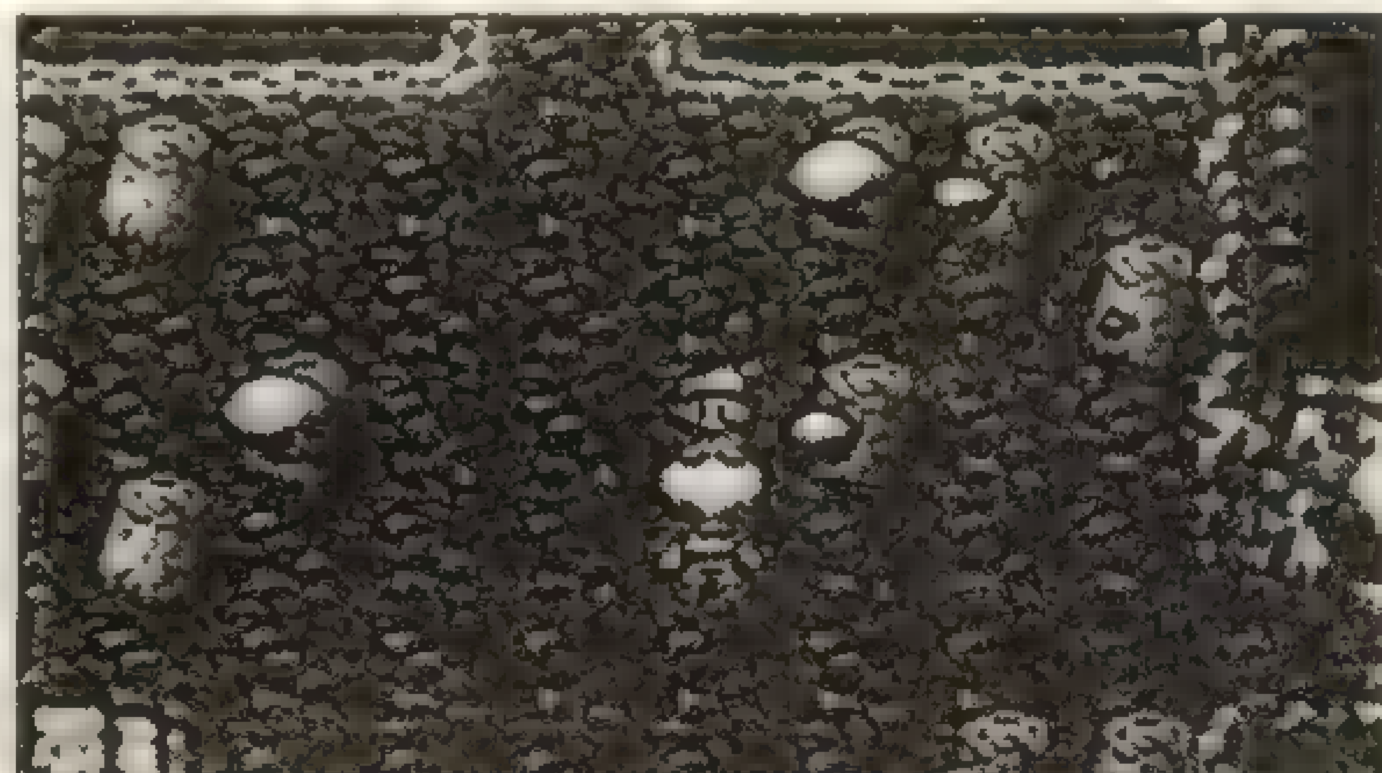
要把握季节、天气各项状态

时间会以春夏秋冬的顺序推移。要想把死去爷爷留下的土地建设成为富有的大农场，作为主角的你可得加把劲儿。玩家一面要开垦适合种田的土地（离水源近的土地最好），一面还要买来小牛等动物饲养。另外还得记住不同季节播不同的种子，注意别把收获时间搞错……总之一句话，玩家要处处留心才行。不过正是因为如此，当牧场顺利发展时才会加倍喜悦。

▶离主人公家不远的小镇上有六家店铺和一所教堂。游戏开始时必需的种子和牲畜只有在这里购买。



◀好不容易才弄到手的小牛，玩家如果常常跟它聊聊天，为它刷洗身体，沟通感情的话……



▲如果请住在储存室的伯库鲁帮忙，他会在你关机后帮你打理农场，只是速度会减为以前的四分之一。

A・RPG

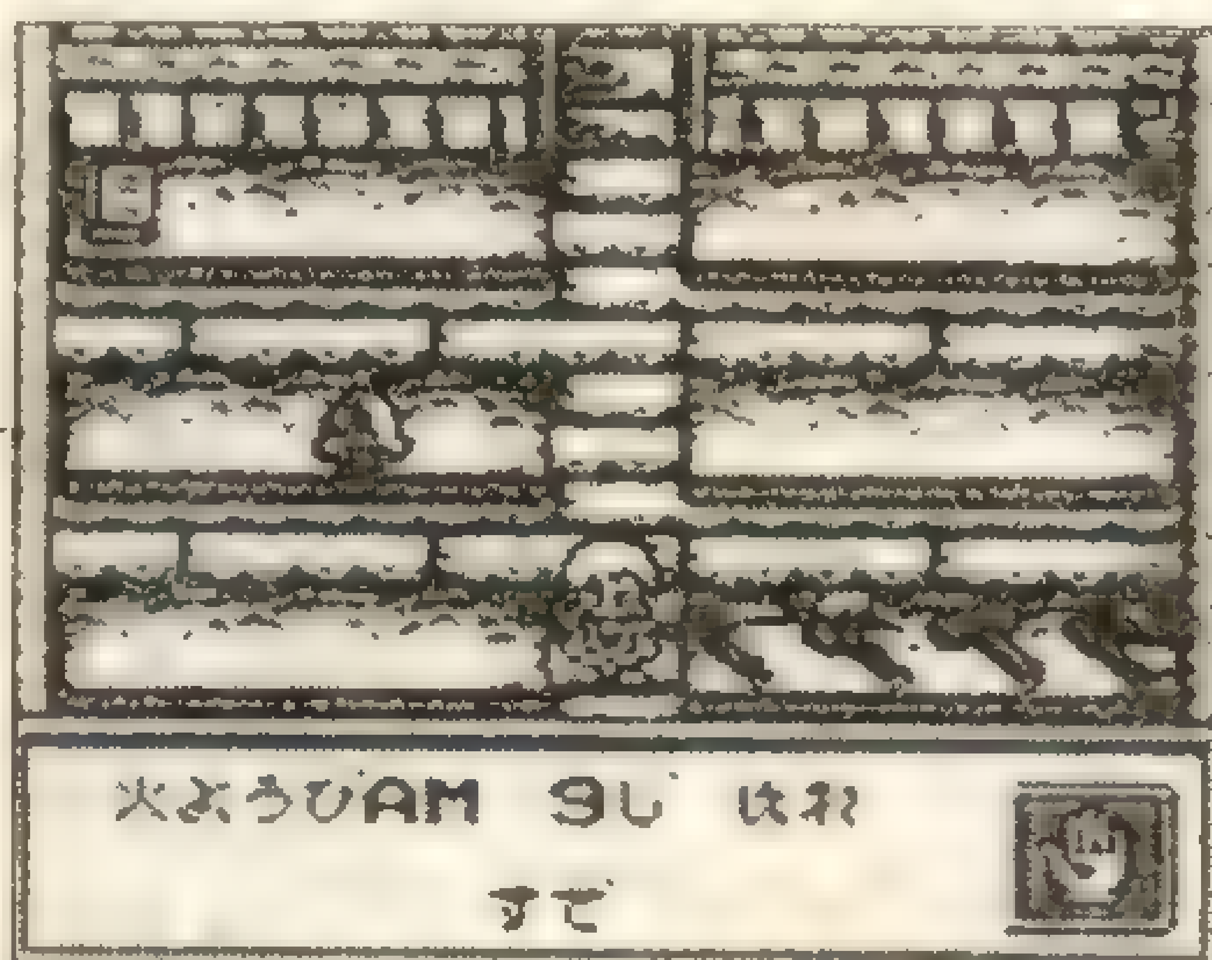
不思议的迷宫·风来的西林 GB

超任人气作品外传，拥有每次进入都不一样的迷宫，不愧是不可思议的迷宫呀！

厂商:VICTOR　　发售日:95 年 6 月 30 日

特别附录
主人公一旦死去就会前功尽弃

本游戏最不同于普通 RPG 的就是主人公一旦在迷宫中死亡，就要回到月影村从零开始。主人公原来的体力、等级、宝物等都将不复存在。而且迷宫每次都不一样，这就要求玩家必须认真对待，不能再存在那种“死了不要紧，只要有进度”的想法。



▲如果在迷宫中死去，就会被送回月影村的 TOTO 屋，那里的小姐每次都会精心照顾你。

购买理由

一旦失手从头来过，残酷的冒险

此游戏最大的特点就是迷宫每次进入都会不一样，不一样的地图，不一样的宝物。每一次冒险的条件都会发生变化。“这一次又会有什么宝物呢”、“以现有装备究竟可以到达哪里呢”……抱着这样的心情，玩家会不断挑战，百玩不厌。

迷宫里危机四伏，主人公时刻都有被砍死或饿死的危险，我想谁都不愿意将自己辛辛苦苦培养的主人公，因为一次意外或一次事故而牺牲吧。那么就要记住那句话“安全第一”。

怎样的游戏

为了寻找合作伙伴才踏上旅途

在寻找知心朋友的途中，主人公来到了“月影村”，为了帮助村民，他不得不去不可思议的迷宫走上一趟，故事就从这里开始。随着迷宫一层层地深入，敌人也变得越来越强，同其它 RPG 一样，主人公要不断杀敌，积累经验，努力升级，收集宝物。游戏还设有与冒险毫不相干的抢答模式，问题主要是关于迷宫方面的各种知识。

▶这是迷宫第一层的地图，画面只显示主人公走过的路，所以要仔细寻找宝物啦！



◀这是第二次进入时第一层的地图，和第一次进去时有很大区别，楼梯、宝物的位置都变了……



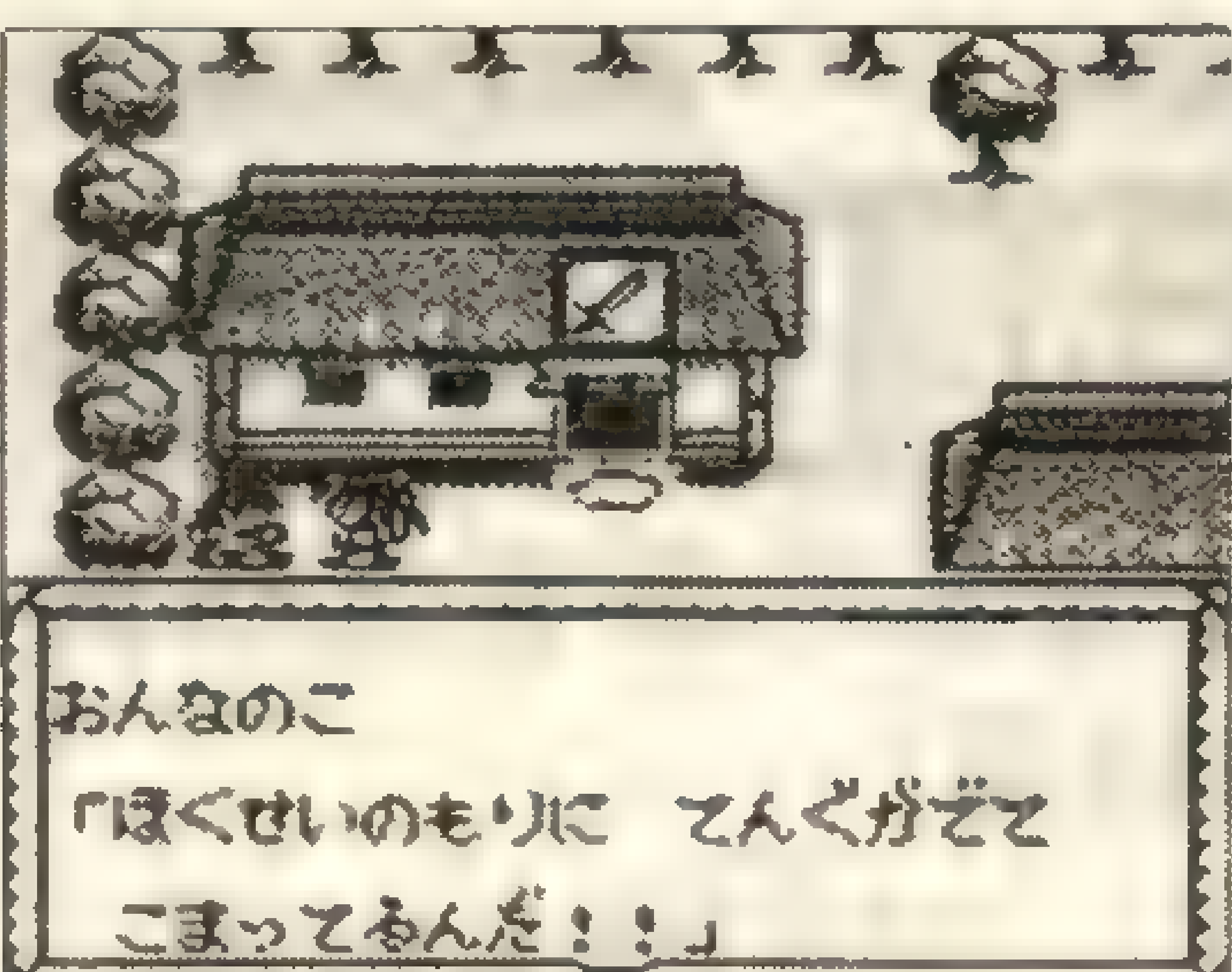
▲这就是冒险出发地月影村。回到村子时别忘了和村民对话，以便了解情报

RPG

OIN V 隐忍的继承者

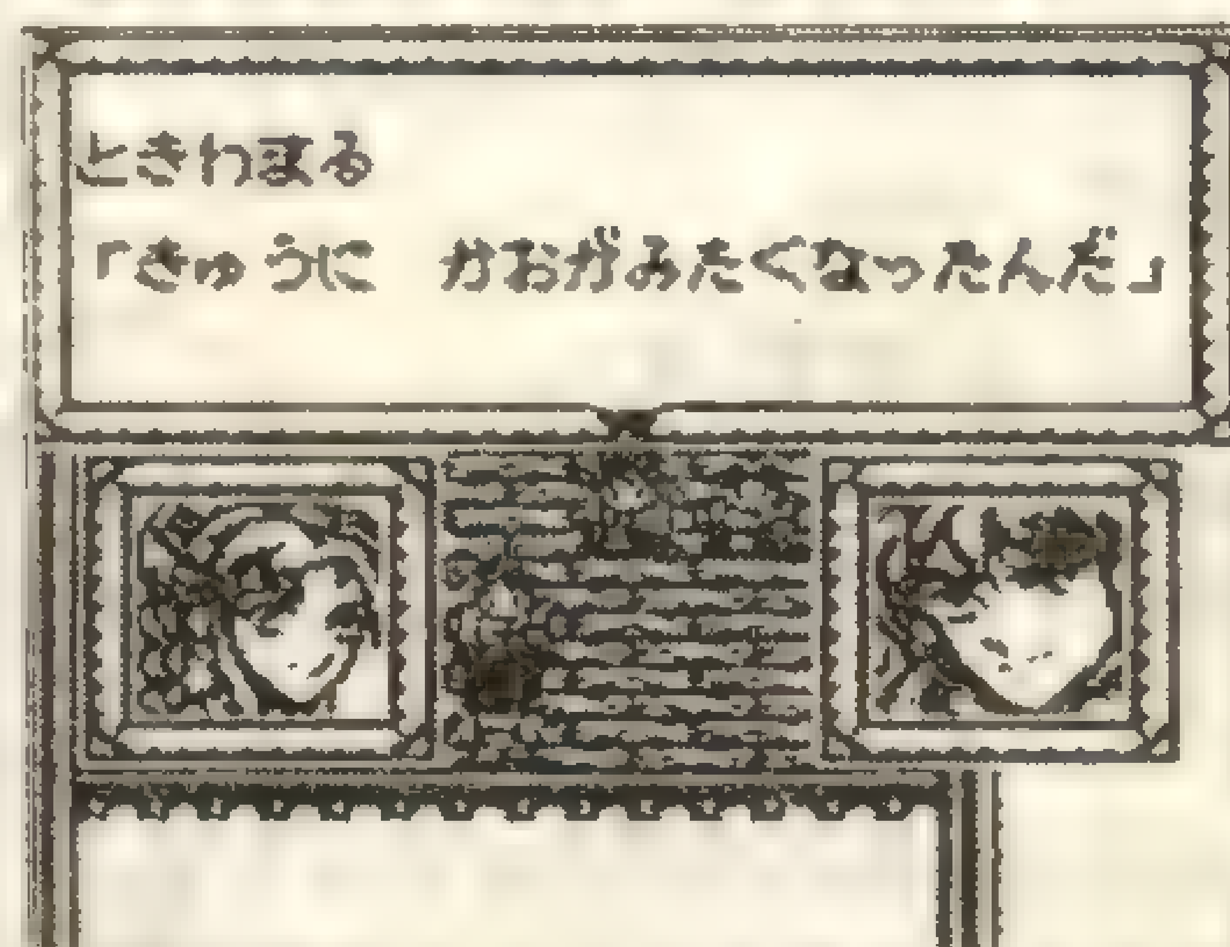
人气RPG的续作再次登场！从Ⅰ到Ⅳ的人气角色们集结在此！

厂商:BANPRESTO　发售日:95年3月24日



特别附录
历代的主人公相继登场

今作中，历代的主要登场人物都与剧情有关，这是系列的完结编。没有进入游戏的玩家可以从前四作开始玩起。除了这五集以外，"ONI"和"幕末降临传"也是不错的选择。



▲至今没有见过的登场人物的长相清晰可见。这也算是本作的一大卖点吧！尤其是对于那些玩过前作的玩家而言，能够一起控制系列中所有的主角，一定是件非常过瘾的事。

购买理由

角色的长相清晰可见

开始游戏之后，首先映入眼帘的是角色们那扩大的脸。今作可以让玩家负出前所未有的感情投入。另外，游戏几乎从一开始就是小组战斗，所以如何利用各角色的特点就成了推动故事发展的关键。主角变身后的形态，可以随着不断地成长进行三次POWER UP，希望玩家不要忘记。

怎样的游戏

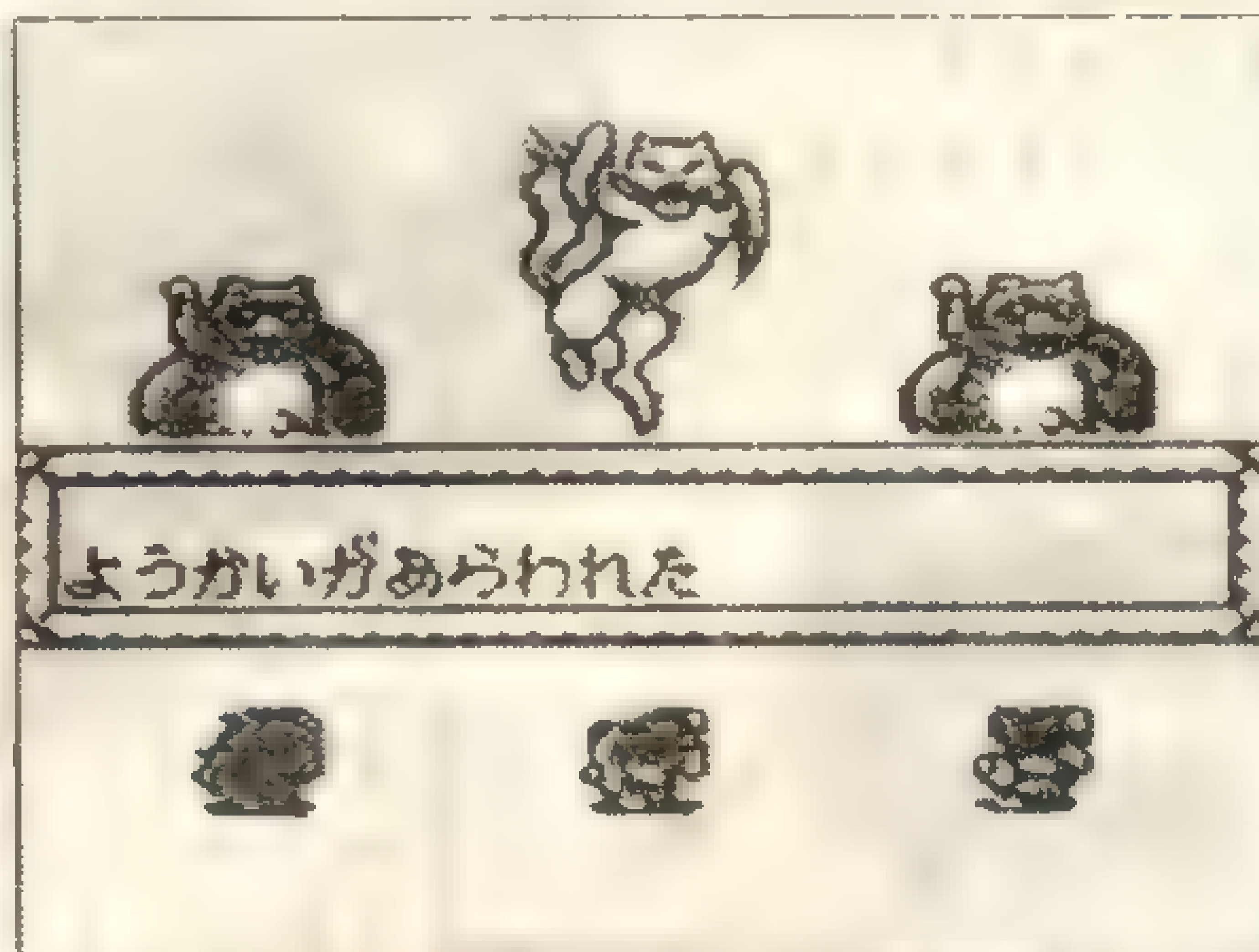
究竟母亲被捉到什么地方呢？

继承了道场，过着平静生活的少年琥金丸开始了他宿命旅途。这些早已被常叶丸感觉到。常叶丸的感觉没有错。有一天，琥金丸的妈妈突然被妖怪捉走了。吓傻了的琥金丸按照妈妈留下的话与青梅竹马的伽罗开始了了解自己命运的漫长旅行。战斗系统有一些改动，比如减血的数值又可以显示了等。而且还增加了回复体力的中继点。

▶在大战开始之前，先找一找附近有没有回复之泉，利用它在迷宫里也一样可以记录的。



◀从村民那里听取情报是很重要的，在"ONI"系列里反复询问一个人有时会说出不同的话！



▲这次的旅行基本上是以小组为单位进行的，所以玩家一定要注意编队。

RPG

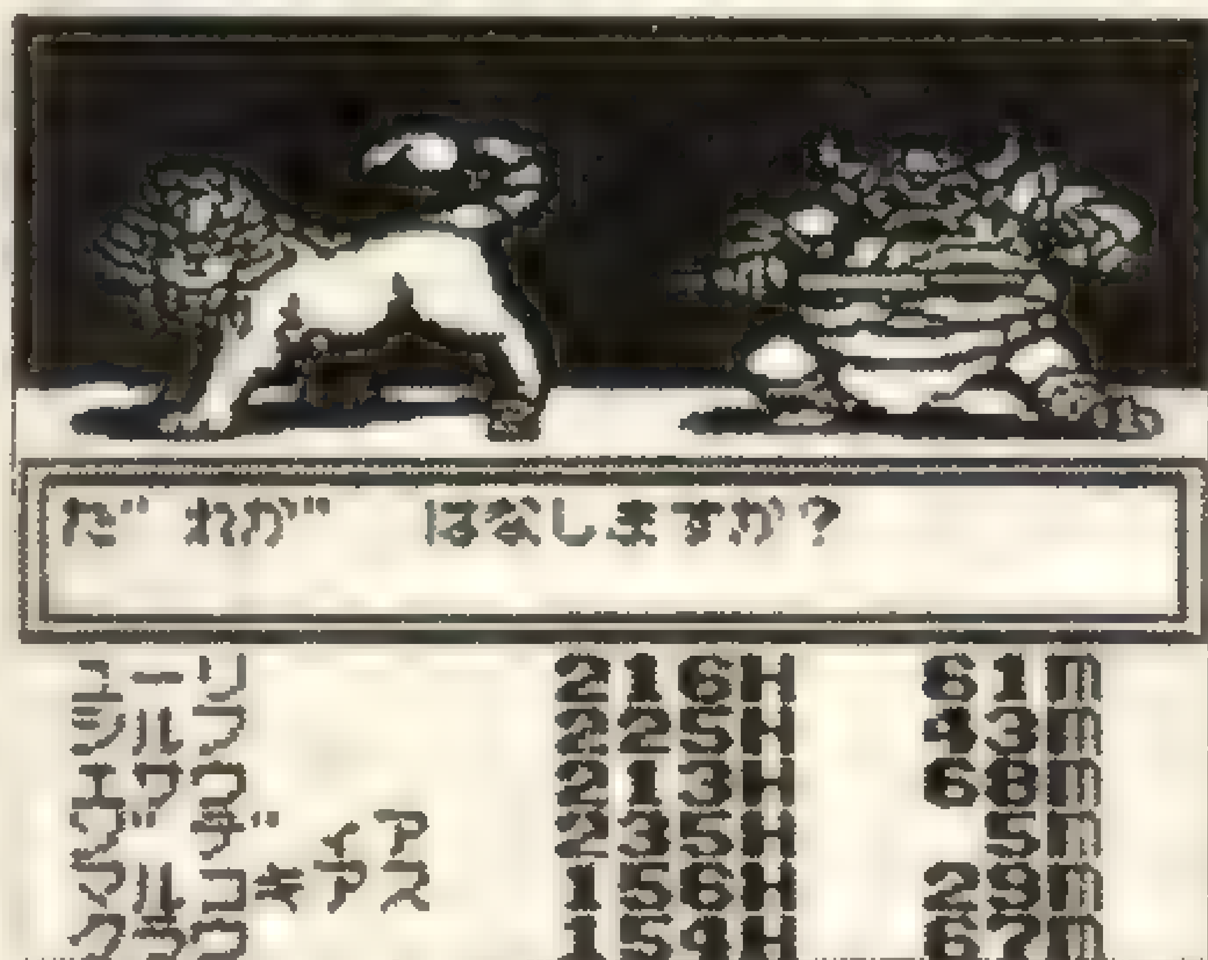
女神转生外传 最后的圣经Ⅱ

究竟他能不能救出养育自己的魔兽呢?

厂商:ATLUS　　发售日:93年11月19日

特别附录
召集魔兽时的交谈变得轻松许多

"女神转生"系列的魅力所在——和恶魔的交谈系统对于初学者来说是难点之一。至今为止，可以和恶魔对话的只有主角一个人，而这次谁都OK。玩家可以从队伍中任选一人同恶魔交谈，然后，对话会自动进行，最后显示交涉的成功与否。总之召集魔兽伙伴变得更容易了。



▲无论让队伍中的谁上去搭话，成功率都不会提高。

购买理由

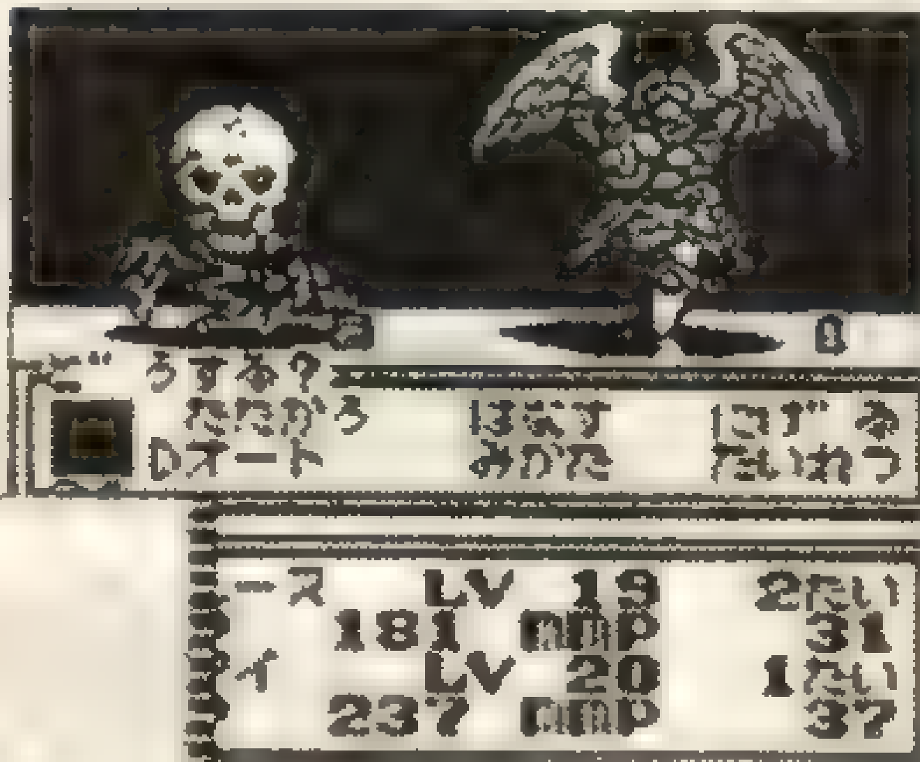
新系统的导入

魔兽伙伴系统和恶魔合体系统已经成为"女神转生"系列的代名词。除此之外，本游戏还追加了一些全新系统，在这里要介绍给大家的是在故事中盘出现的名叫"魔兽调教师"的角色。他的作用是：把魔兽伙伴交给他之后，经过一段时间，会变身成为更高一级或更低一级的新魔兽。游戏采用这种新系统，可以令玩家对魔兽伙伴更容易产生感情。

怎样的游戏

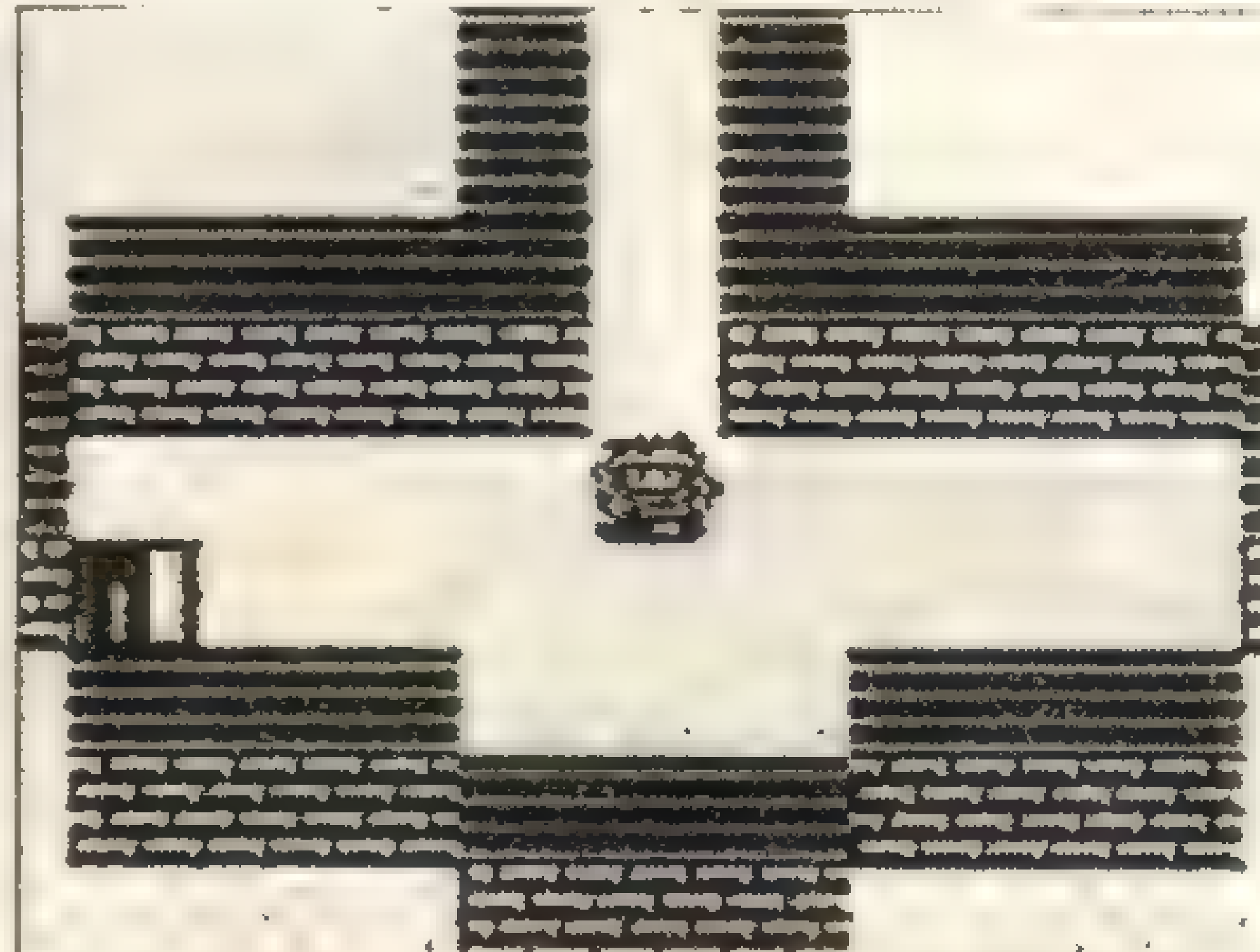
追加了对战模式

可以对战的"黑色女神转生"系列在系统方面，游戏基本按照"女神转生"系列的风格，非常正统。不过在世界观设定方面有着细微的变化。在系列作品中最特别的就是利用GB机能重新追加的"对战模式"。总的来说这是一部将"女神转生"的概念与幻想世界这种特殊的世界观很好地融合在一起的RPG游戏。

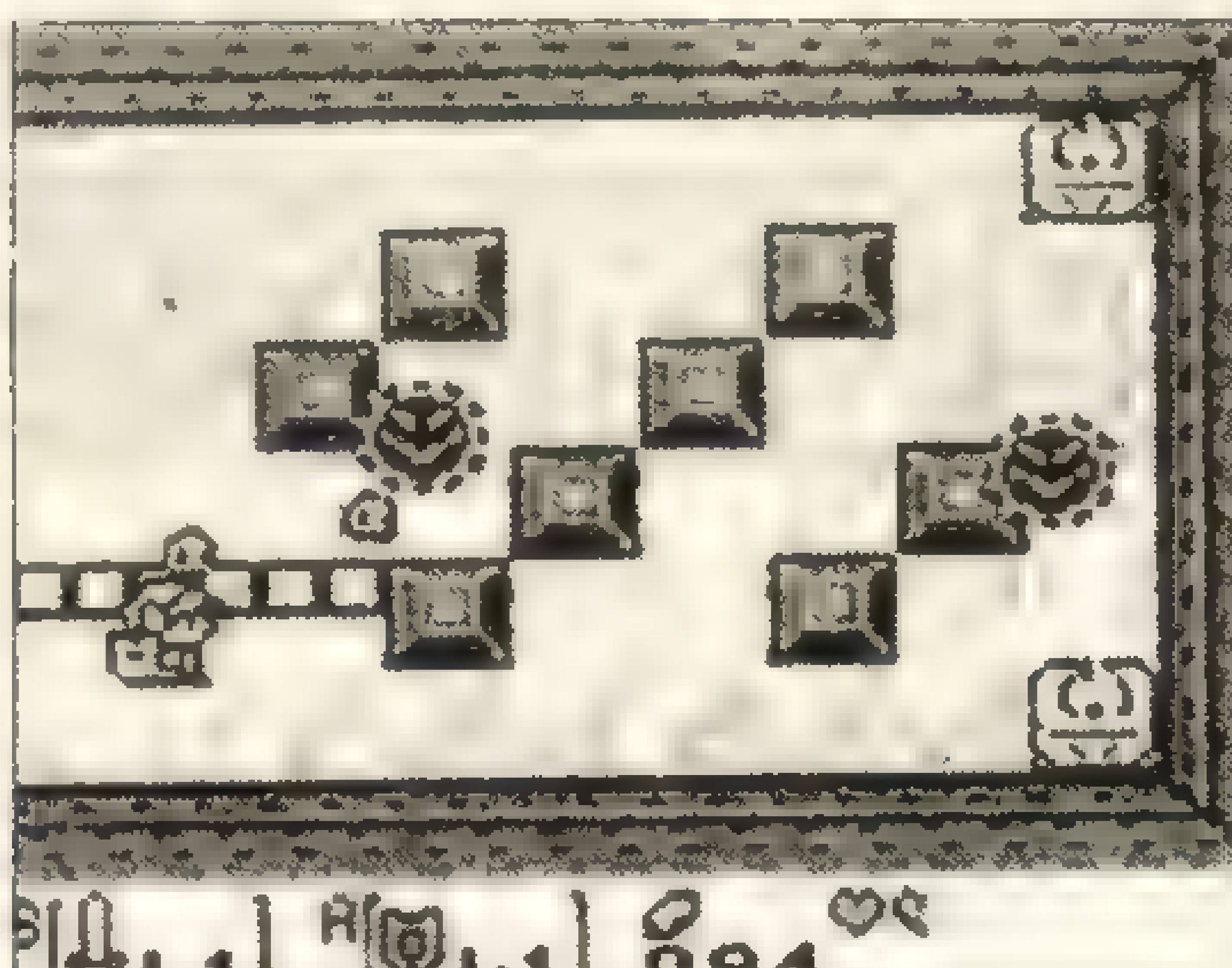


▶战斗采用指令式进行，如果觉得麻烦的话，也可以选择自动战斗模式，即全员以武器攻击。

◀在魔兽伙伴中，有一些是通过特殊事件加入的。而且有的魔兽还可以装备武器。



▲游戏采用系列中少有的2D地图。游戏中出现的宝物和魔兽都是熟面孔哦!



A·RPG

塞尔达传说·梦见岛传说

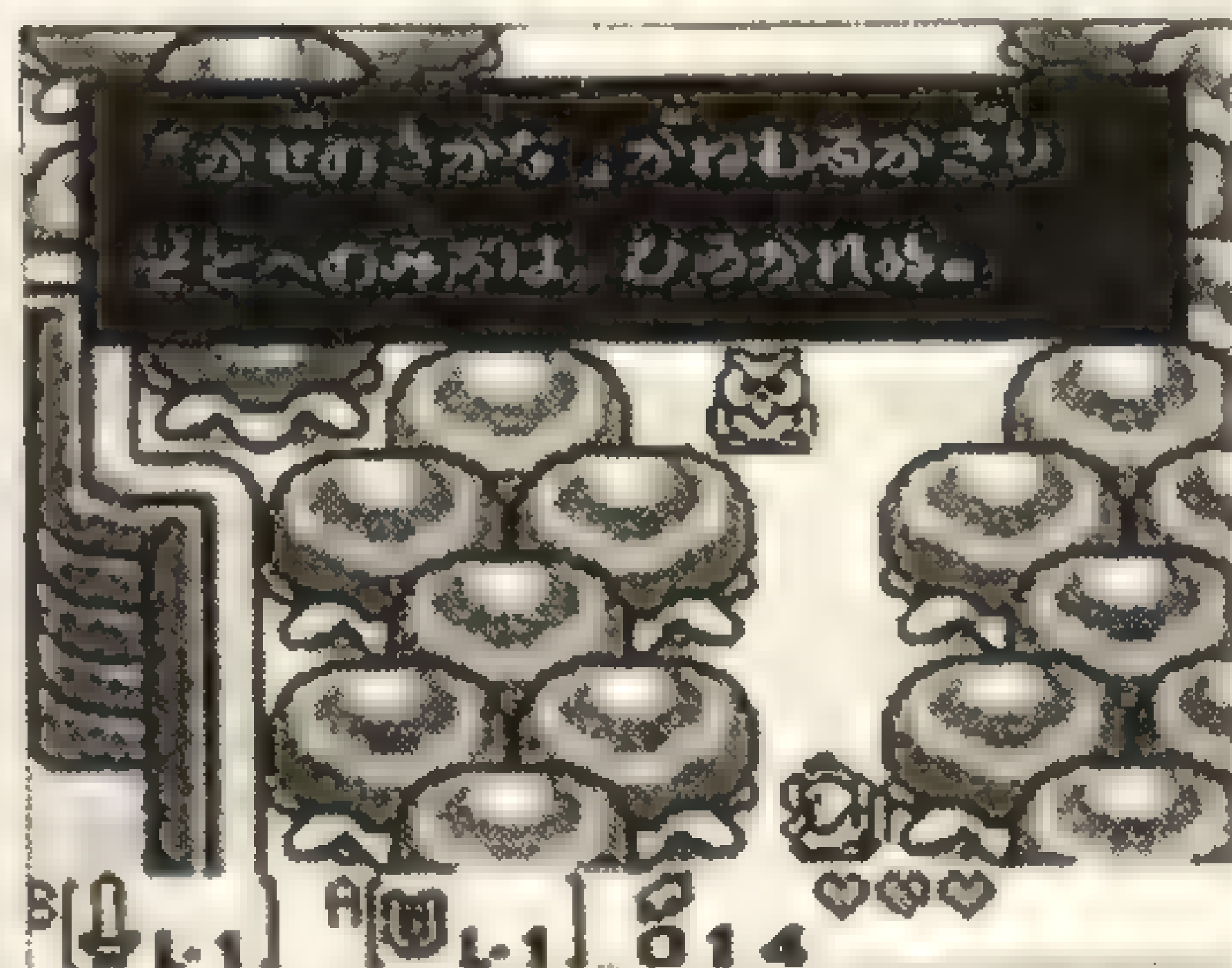
超人气系列“塞尔达传说”的GB版登场了!!

厂商:任天堂　　发售日:93年6月6日

特别附录

个性派角色拥有个性派的对白

游戏中会有许多个性派角色登场。比如总在写信的莱特先生，还有只有打电话时才会说话的WURURIRA爷爷等等。特别是主人公的救命恩人塔林、玛林父女是关系剧情发展的重要角色。精采的对白要好好记住，也许会有助于推动故事的发展。



▲岛被施了咒语，令在居住在上面的人永远都无法离开岛屿。为了解除咒语，林克开始了冒险。

购买理由

黑白画面也迫力十足的正统RPG

通俗易懂的故事情节，新手也能轻松过关。虽然游戏画面是黑白的，内容却相当得精采。

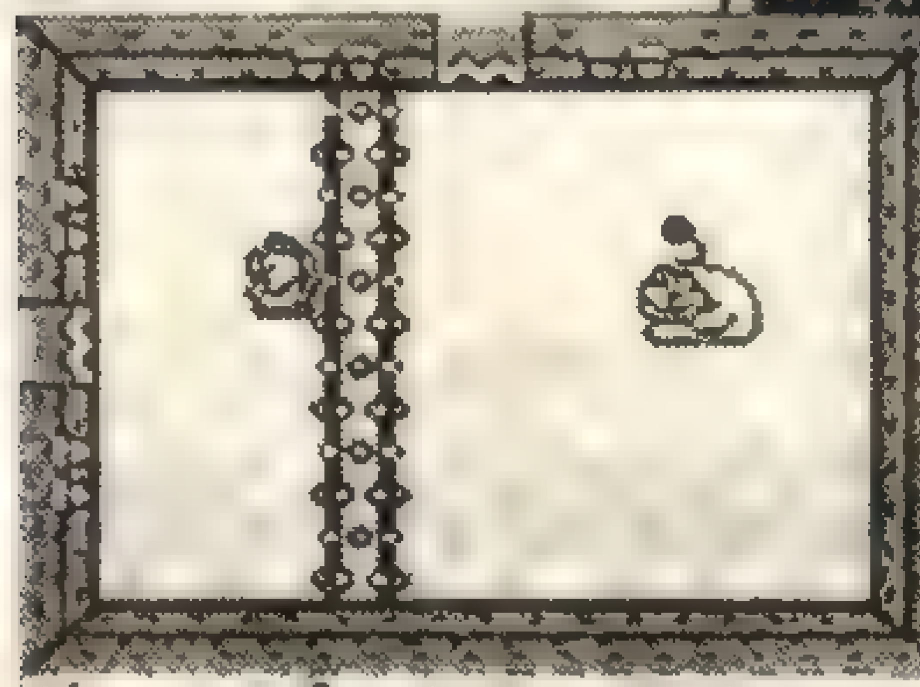
随着剧情发展，主人公的LV不断提升，就算是新手也能够轻松游戏。许多有名的个性派角色也将出场。从单纯的画面中细细体会游戏的乐趣吧。另外，打倒BOSS后得到的乐器能够演奏，一定得听听。

怎样的游戏

探索岛上的迷宫吧

被龙卷风卷走的主人公漂流到了一个叫KOHORINTO的岛上，幸亏遇上了好心的塔林、玛林父女才得救。于是主人公为了解开“风鱼”之迷，开始在岛上冒险。岛上有许多迷宫，每打串一个就可以得到新宝物和强力的武器装备，而且以前不能去的地方也就可以去了。当玩家打串所有的迷宫时，岛上会发生一件特殊事!另外，让人有点感动的结局画面也一定要看哟。

▶在某某地方会有出售秘药的商店。涂上这种药以后，就算血减到0也会自动加满!



◀在对决BOSS时要注意选择武器，因为有的武器对BOSS无效。另外，观察敌人的规律也是取胜的关键。



▲割掉地上的草会得到金币和红心，多捡一些金币到商店去大玩一场吧。



RPG

钟为谁而鸣

ACT + RPG + AVG!!

有哭有笑的剧情令人看迷!!

厂商:任天堂　　发售日:92年9月14日

特别附录

主人公的变身是通关的关键

游戏的一大特点就是主人公有一身变化自如的好本领。随着剧情的发展，他可以变身成为青蛙、蚊子等动物。比如在水中或者需要跳跃力时就变成青蛙，在狭小的空间里移动时就变成蛇，总之要求玩家随机应变。在游戏终盘，一定要把"幸福的果实"和"温泉之蛋"等变身宝物带在身边。



▲在人无法呼吸的水中，如果变成青蛙就可以轻松通过了。

购买理由

RPG新手的必修课

战斗操作十分简单，非常适合RPG新手。就算你不善长难解的RPG游戏，也可以轻松地进入本游戏。战斗采用只要与敌人遭遇就自动攻击和防守的AUTO方式，十分有趣。游戏中处处可见"超级玛里奥"系列的影子，让人百玩不厌。迷题还有动作难度适中，是一旦上手就很难罢手的游戏。就是结局有点想哭!?

怎样的游戏

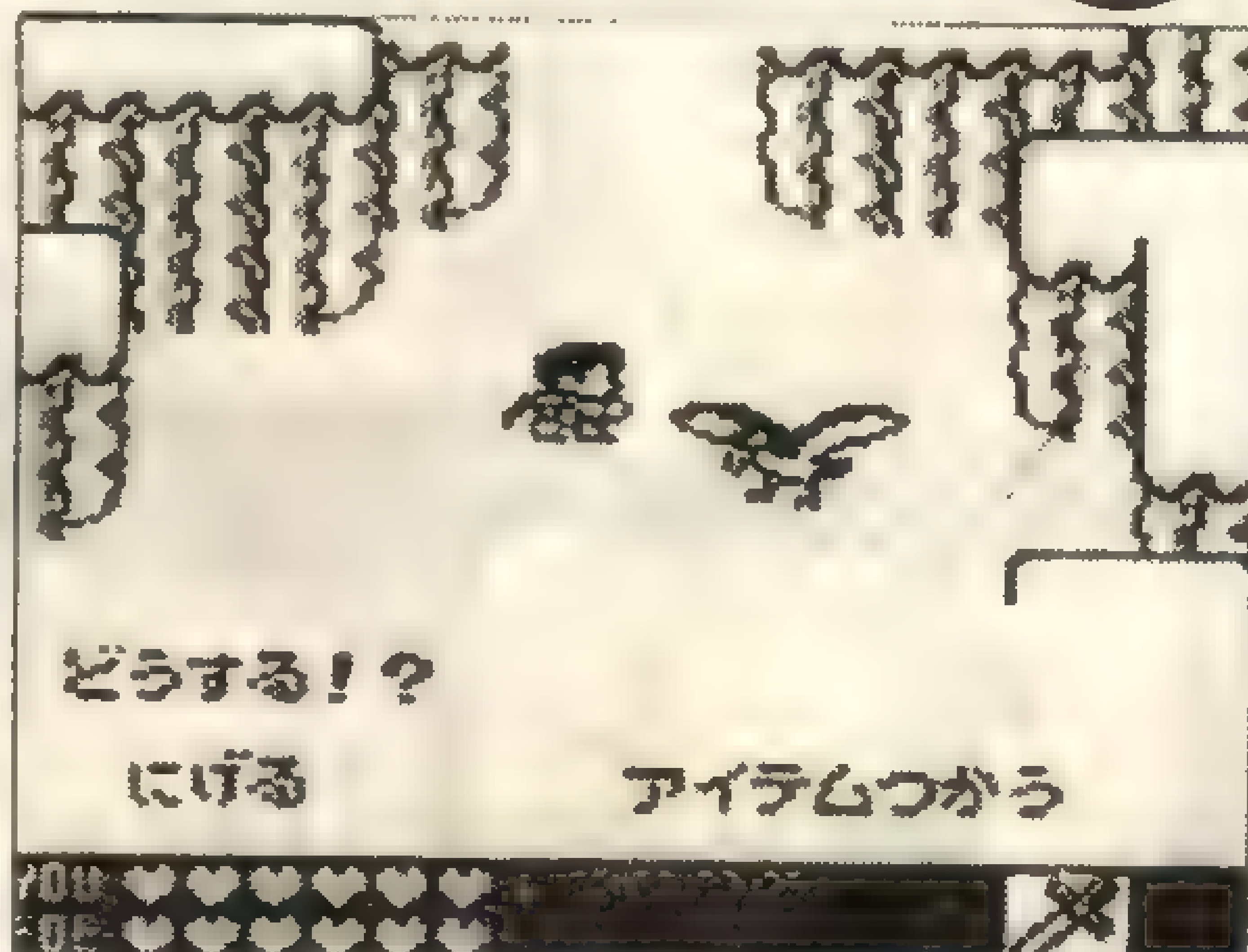
宫殿、冰河、火山、港口……

美丽的蒂拉米丝公主统治的米尔非尤王国被邪恶的大魔王狄拉林率领的魔王军占领了。得知这个消息后，主人公——撒布雷王国的王子理查德与他的死对头——理查德为了营救公主开始了旅行……主人公每解开一道谜题就会有新的一关的大门向你敞开。虽然操作简单，不过游戏舞台丰富多彩，再加上只有绞尽脑汁才能解开的谜题，和数不清的迷宫也足以让玩家应付一阵了。

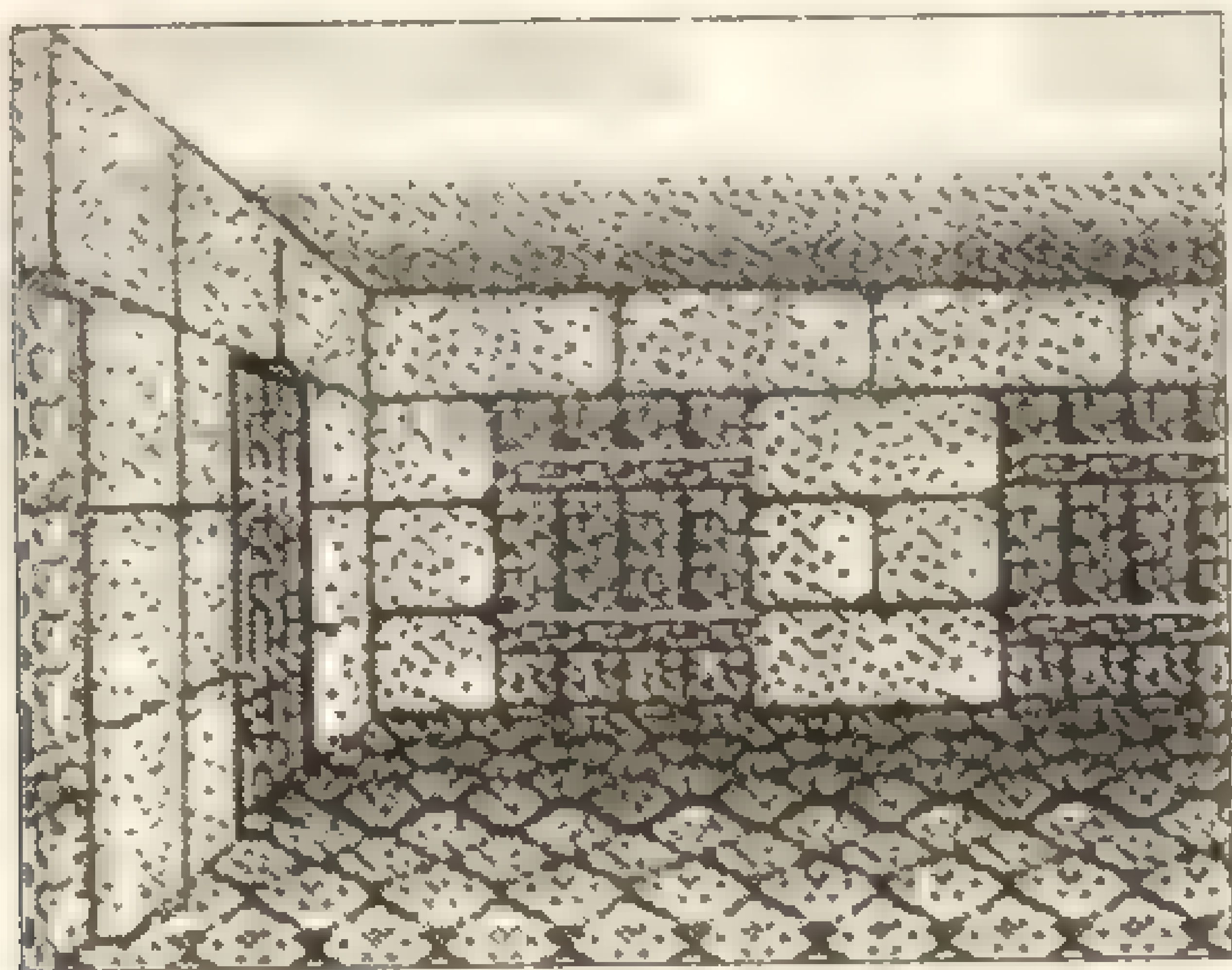
▶在迷宫一样的宫殿里，只要找到方块、红心、梅花、黑桃形状的钥匙就能打开相同形状的大门。



◀游戏中按下START键就会进入宝物装备画面。其中包括用来记录的日记本和地图等无限使用品。



▲通常的战斗会自动进行，看双方谁的血先减完。如果见势不妙，马上按下B键中断战斗吧。



RPG

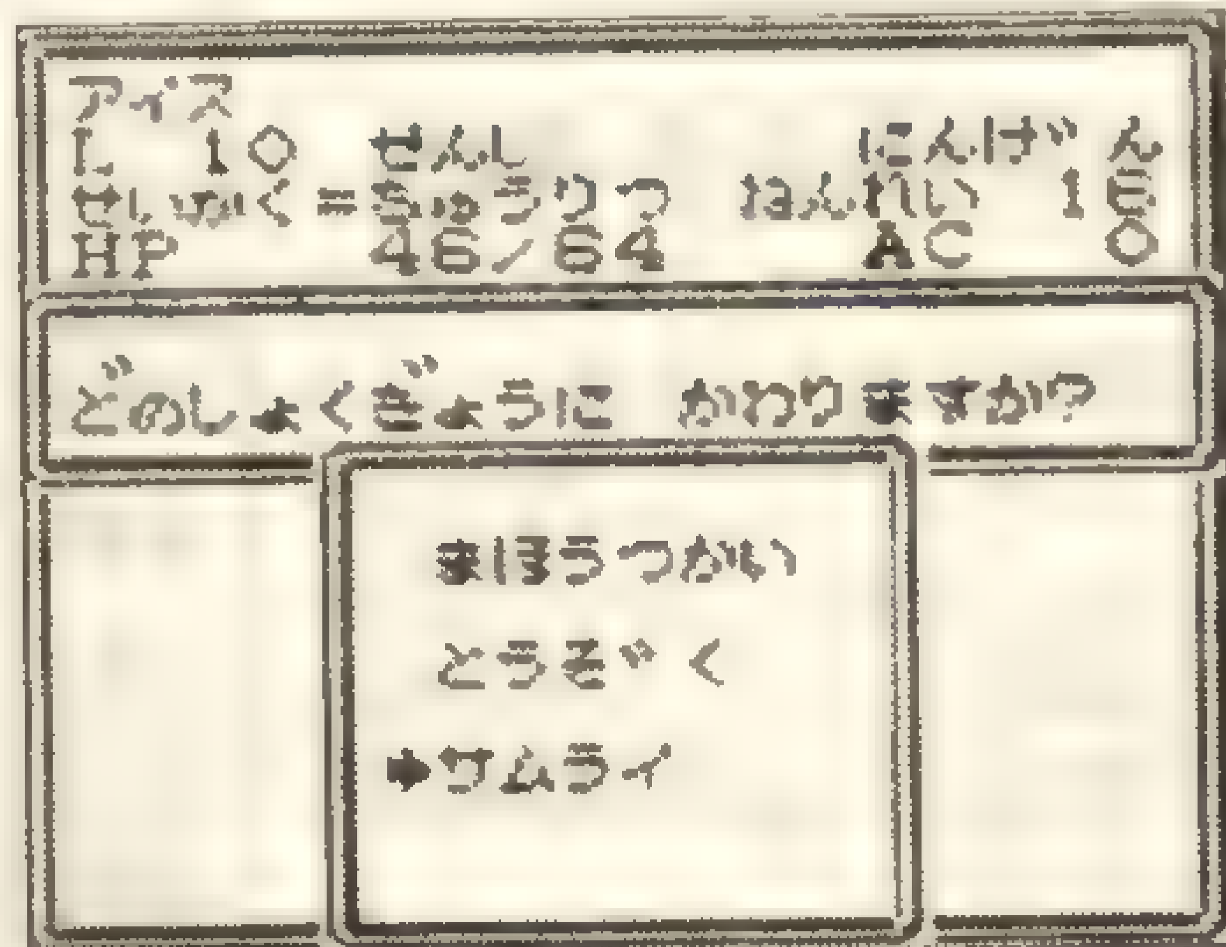
创世纪 外传Ⅰ 女神受难

迷宫型 RPG 的 GB 版，是为数不多的完全日本原创版！

厂商:ASCII　　发售日:91 年 10 月 1 日

特别附录
培养成上级职业的角色

本游戏的角色由 5 个种族、3 种人格（好人、一般、坏人）、8 种职业组成。在 8 种职业当中，召唤师、武士、僧侣、忍者这 4 种被称为上级职业，很难得到。把自己的角色培养成上级职业也是“创”的一大乐趣。



▲武士和僧侣是会使用魔法的特殊战士。这两种职业可以由黑白魔法师转职而成。

购买理由

打倒敌人,夺取宝物,这就是 RPG 的原点

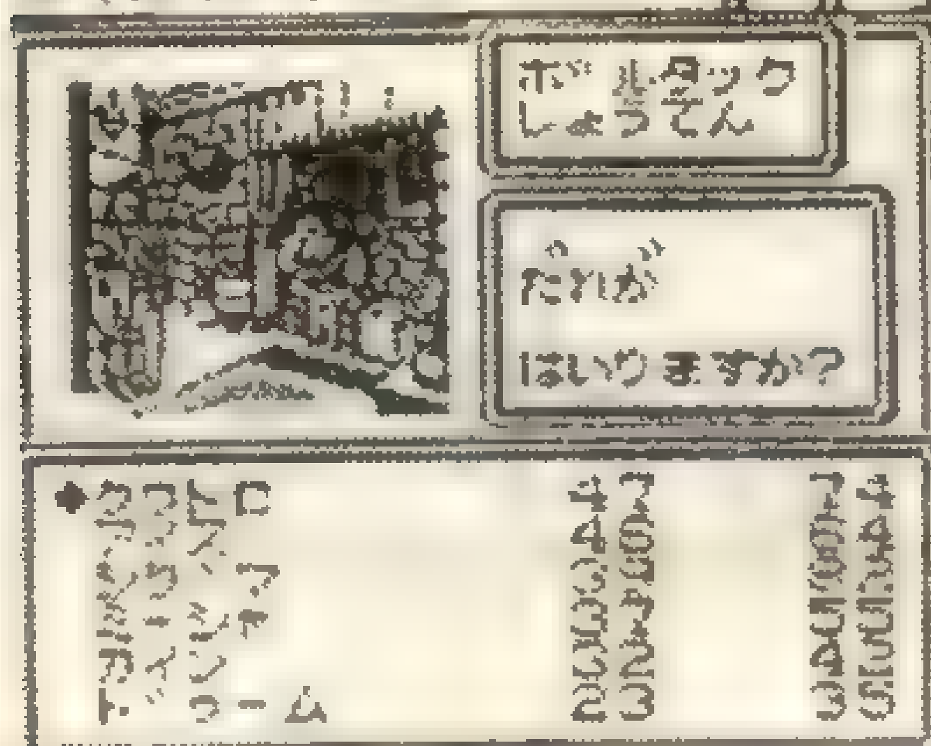
从“创世纪”系列继承下来的乐趣主要分为两种：一种是“二话不说把敌人打倒”的快感，另一种是“寻找稀有装备”的兴奋。游戏中武器系统是采用电脑版“创V”以后的规则，使后排攻击成为可能。当然，同其它 RPG 相比，战斗的残酷性也不可否认，但正是因为如此，游戏才更加刺激。另外随时随地可以中断的设定也很不错，是最适合慢慢回味的游戏。

怎样的游戏

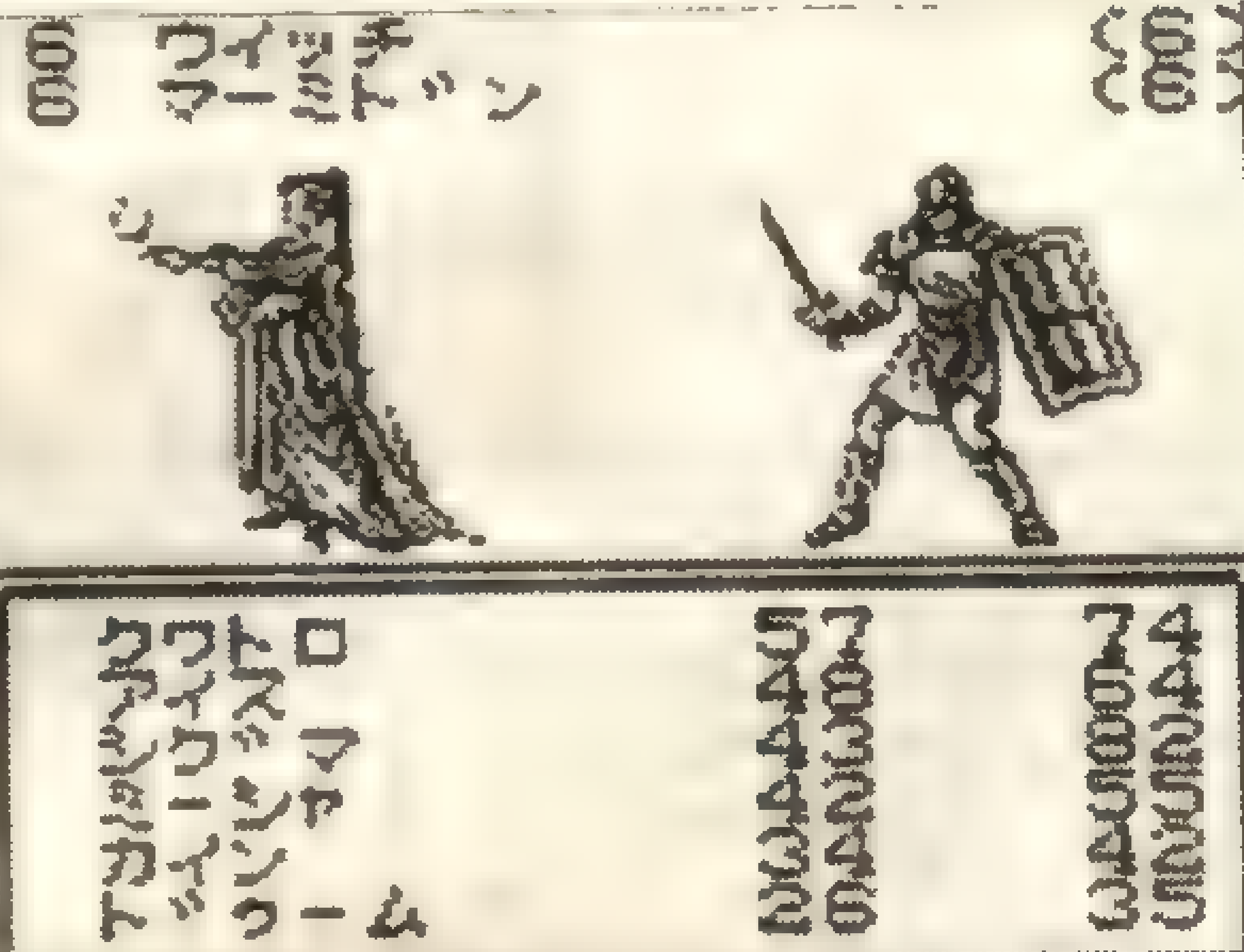
受女王之命除掉潜入旧城的恶人

故事情节非常的简单明了，就是完成女王交给的任务。每层的地图采用 16×16 的 3D 地图，不算大。玩家要一边寻找每层的出口，一边推动剧情发展。战斗当然是通过指令形式进行。在迷宫里进门时遇到敌人的话很有可能发现宝箱。但先要确定有无机关，如果有，一定要先解除机关才能取得宝物。对于那些被复杂游戏玩伤了的玩家，这部作品可以用来换换口味。

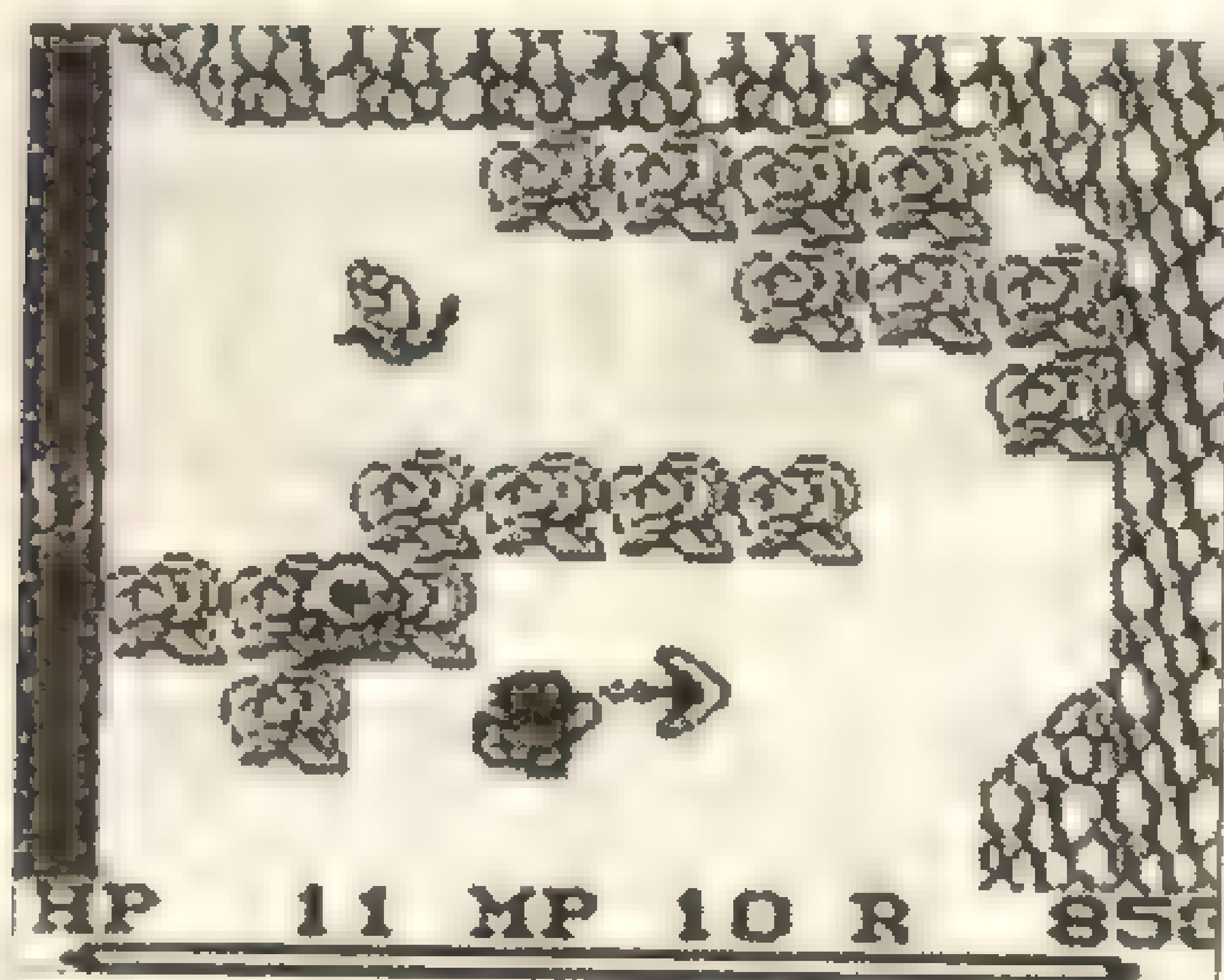
▶游戏一开始是在训练场设定角色。这里玩家需要考虑的重点是为了转职的数值分配（数值是随机的）。



◀这是在“伯鲁达克”商店买东西的画面，当然要把重点放在防具上。另外不要忘记初期装备是不可以卖的



▲战斗非常残酷，一不小心就会全军覆没



RPG

圣剑传说·FF外传

GB早期ARPG的最高峰，不可不玩！！

厂商：SQUARE　　发售日：91年6月28日

购买理由

武器的使用要随机应变

是SQUARE作品中少有的强调动作性的游戏。劈荆斩棘、攀岩走壁，主人公使用的武器要因当时的状况随机应变。虽然是传统的游戏，却可以给玩家一种是自己在推动剧情发展的实际感觉。

另外从游戏的流程上来说比起现在家用机更接近过去红白机的风格，这也是魅力之一。总之，是一款"不玩不知道，一玩吓一跳"的游戏。

怎样的游戏

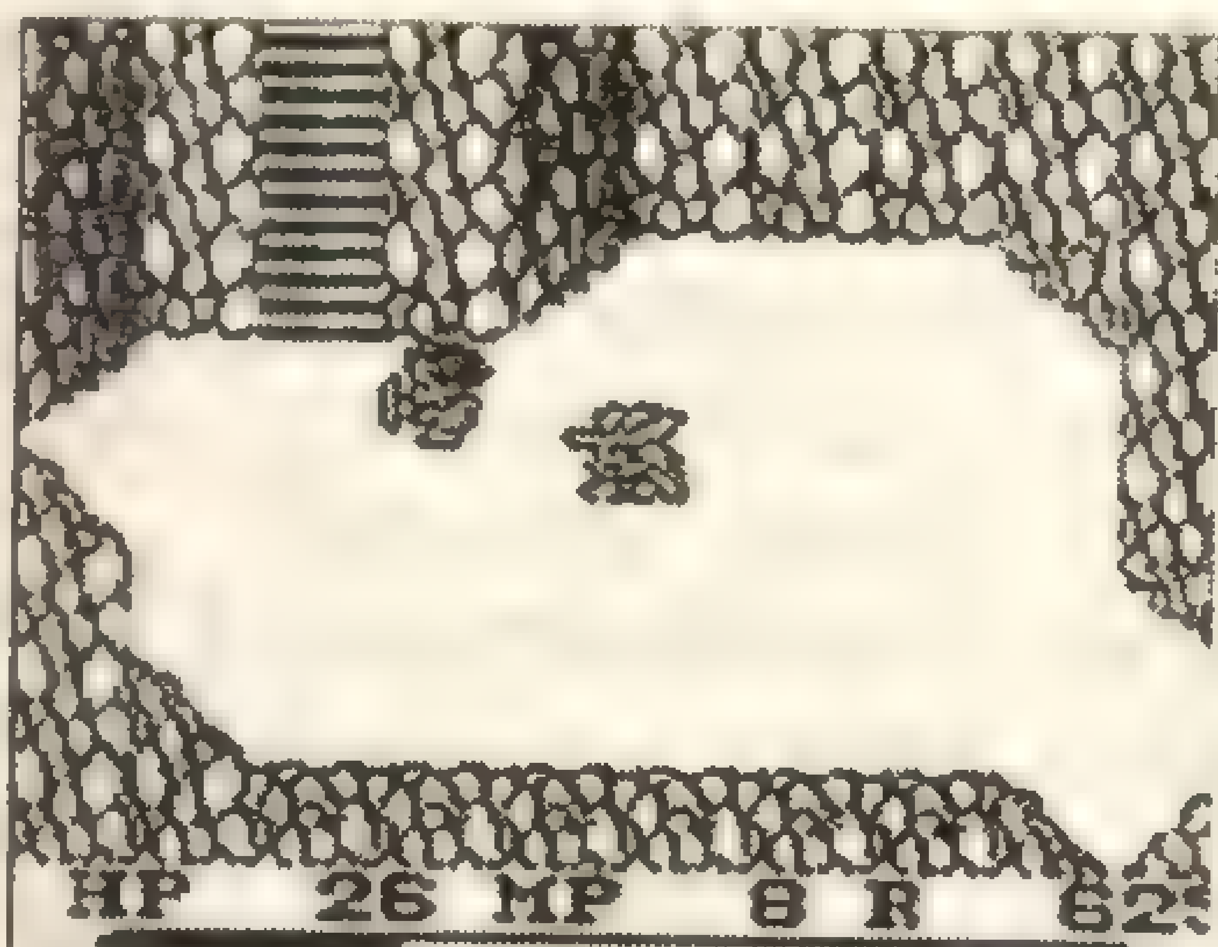
经受每一次战斗的考验

本游戏讲述主人公为了保卫支撑世界的玛娜之树同黑暗骑士战斗的故事。战斗系统与"圣剑"系列一样，攻击方式分为武器攻击和魔法攻击两种，武器可以在店里买到，而魔法只能靠完成事件到手。在游戏登场的敌人里有部分只能用魔法打倒，这就要求玩家合理地选择攻击方式。

另外，本作还追加了其它"圣剑"系列中没有的新系统，即可以随意选择伙伴的种族，这也是本游戏的魅力之一。

特别附录
从"FF"到"圣剑"进化过程的索引

玩家可以从游戏中出现的宝物以及系统设定里找到"FF"和"圣剑"的影子。比如，"まんまるドロップ"货币单位的"ルク"还有道具店里的"ポーション"等，有很多熟悉的名字。另一方面，在系统上象"圣剑"系列的蓄力槽等设定，也忠实再现。



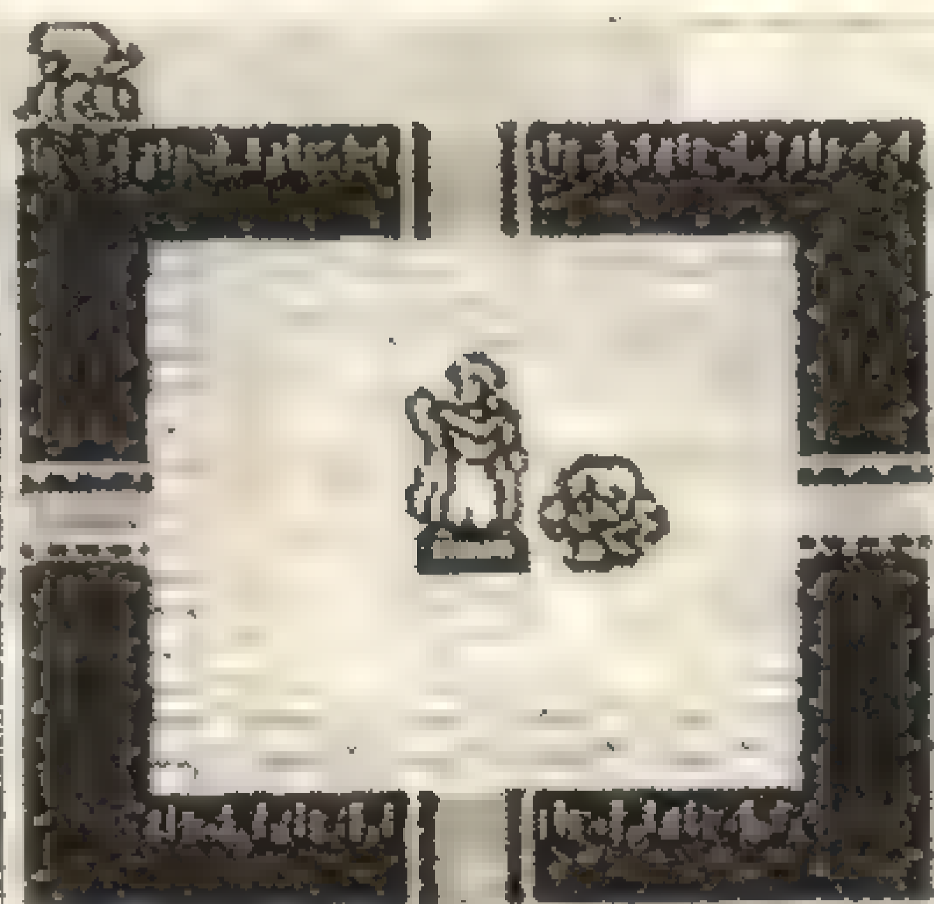
▲加入伙伴后，和其它"圣剑"系列一样，伙伴会在画面上跑来跑去，很可爱。

▶和主人公一起冒险的少女，她也是黑暗骑士追杀的对象。

◀只有主人公可以在战斗中成长，LV UP时玩家可以选择提升4种能力值中的任何一种。



▲只有在特殊地点才出现的BOSS是主人公的好几倍，不仅是大小，体力上也有很大差异。





RPG

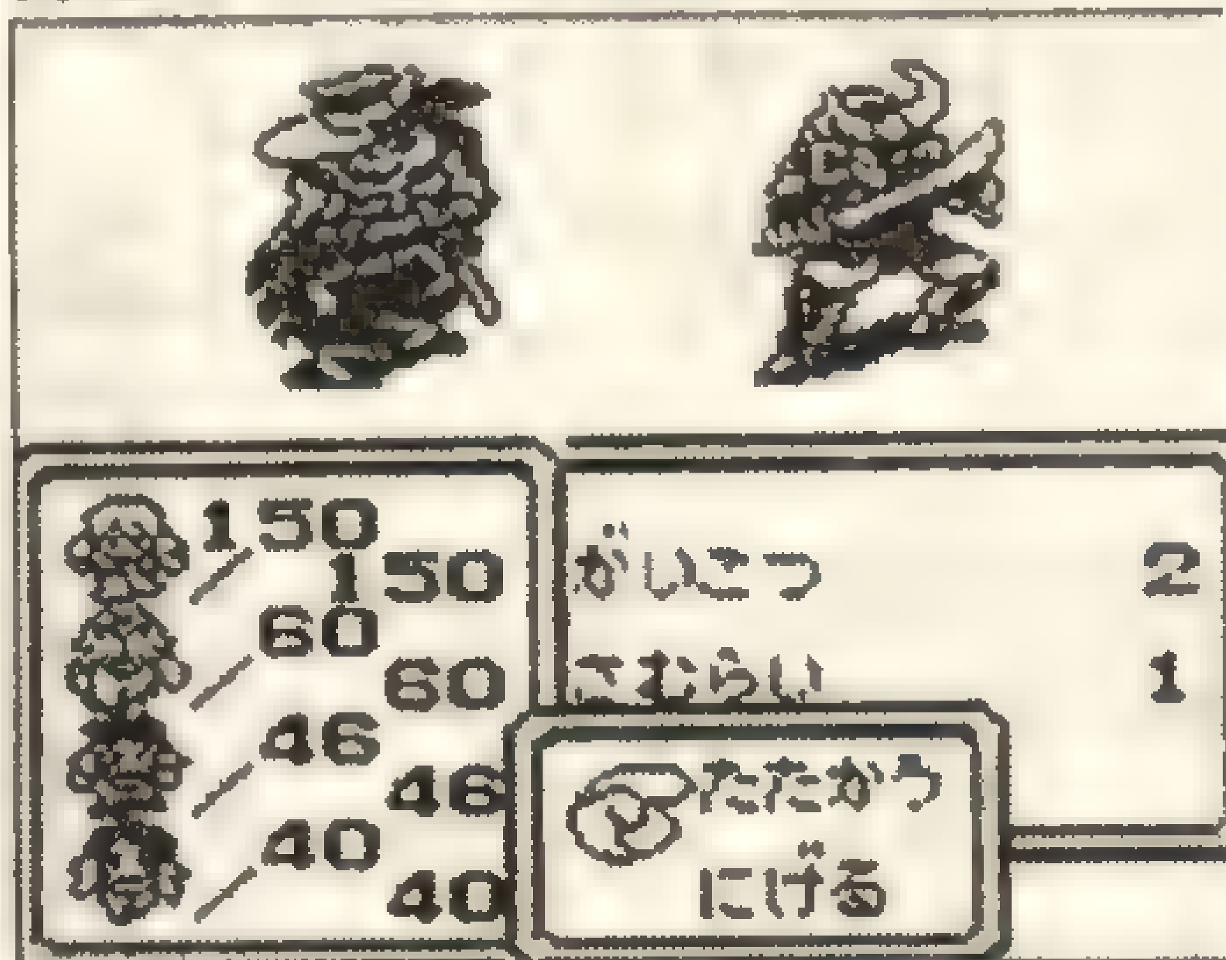
魔界塔士 SA·GA

正统长篇 RPG“沙加”系列的原点，超任版的原型！

广商:SQUARE　　发售日:90年11月16日

特别附录
“沙加”系列的原点

作品是在超任和PS上都有发卖的长编RPG“沙加”系列的前身，值得纪念的第一集。不只一个的主人公候选人以及有限的复活次数等可以看出，“沙加”系列系统很多根源于此。当然，与超任等版本的“沙加”相比，缺少对主角个性的强调，但是由此却创造出“沙加”系列独特的风格。



▲因为是GB版，所以画面是没办法的事，不过“沙加”系列的优点都显示出来了。

购买理由

吞食怪物身上的肉可以变身为新种族

本游戏最大的特点就是所谓“肉”的存在，这种“肉”可以从打倒的怪物身上取得，吃了这种“肉”的伙伴会兽化，同时自身能力会有所增强。不同的怪物身上有不同的“肉”，食用后会变成什么样的怪物，谁也不能预测，当然也就不能保证每次都会变强，但是有一点是可以肯定的，只要运气好，就有可能变身为远远超出人类能力的超战士。虽然有赌博的倾向，但也算是一种有趣的设定。

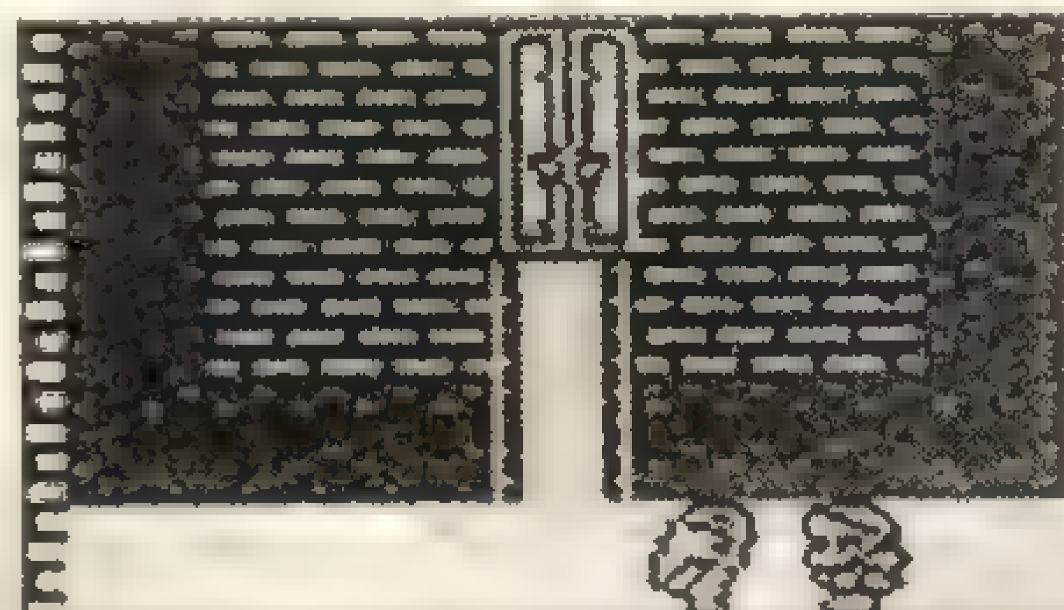
怎样的游戏

伙伴的种族多种多样

世界的中央耸立着一座高塔，有无数的冒险者向它挑战，试图探求到什么，可是无一生还，至今那座塔还被一团迷雾所笼罩着……主人公为了解开这个谜，开始了探索。参加冒险的主人公候选人一共有8名。他们当中有人类、有超能力者、甚至还有怪物，种族十分丰富。

▶玩家要从6种族8种类的角色中选出主角。角色间个性的差别在于人类可以装备武器，怪兽则不行。

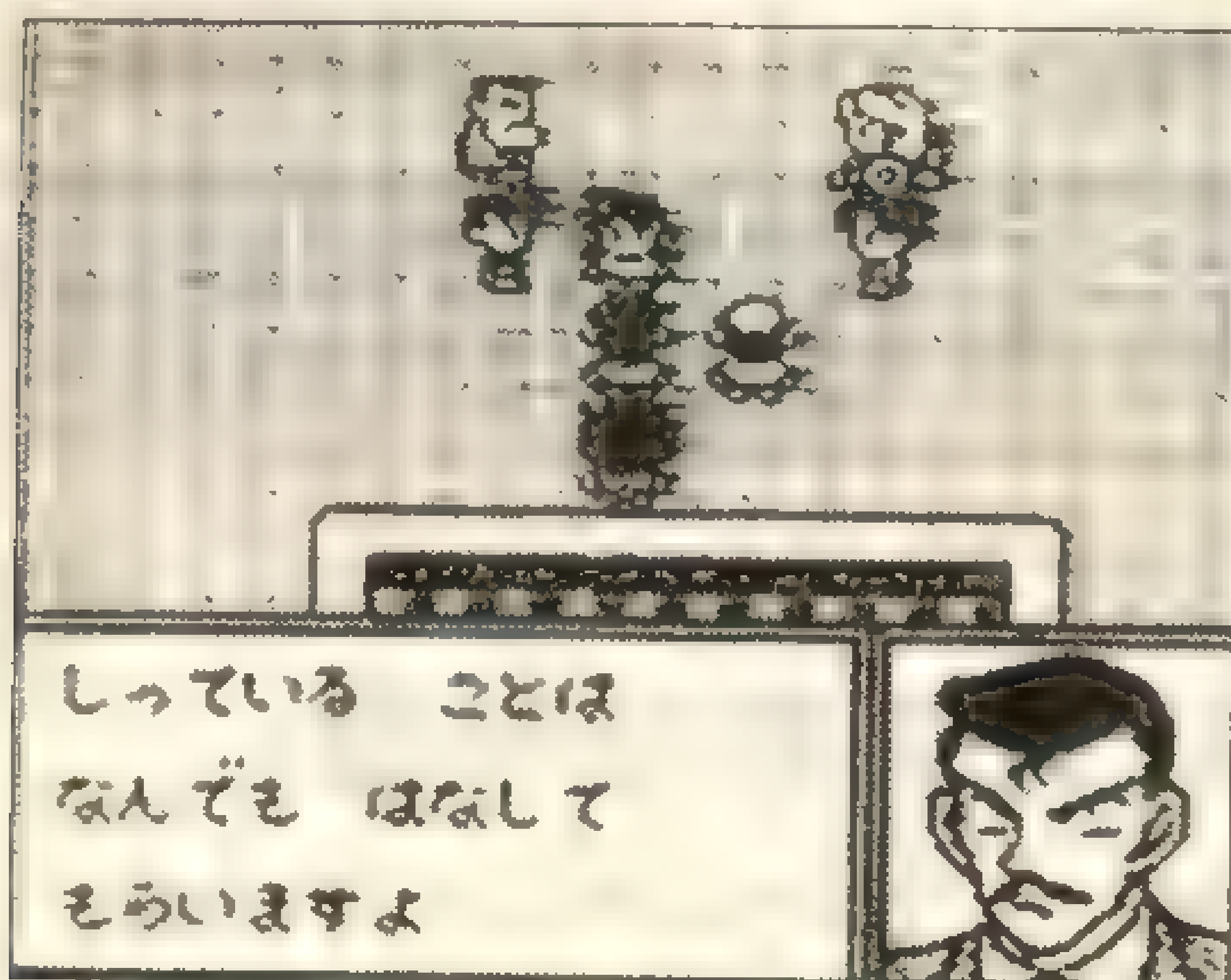
◀在战斗中得到的“肉”任何角色都可以吃。只是吃了以后，就会变成怪物，在装备上会有限制。



▲故事从离塔不远的小镇开始，解开塔的封印，调查塔里乐园之迷则是主角的目的。

AVG

名侦探柯南·地下游园地杀人案



对于在游乐园中发生的杀人事件，名侦探柯南会做出怎样的推理呢？

厂商:BANDAI　　发售日:96年12月27日

特别附录
知名漫画游戏化

在日本已经搬上荧幕的人气漫画的游戏化大家熟悉的大叔，侦探毛利小五郎、阿兰还有元太、光彦、步美组成的少年侦探团都会登场。每个角色的个性特点都忠实于原作，有的能帮上忙，有的一点儿忙都帮不上。不过能推理凶手是谁的只有柯南。当然，就算你根本没听说过原作也可享受到其中的快乐。



▲游戏分为3个事件。

购买理由

采用了原创剧情

玩家如果不随着剧情发展，做出相应的推理，事件是得不到解决的。不过就算你推理错误，故事也会继续下去，也就是说根据柯南的推理，结局会发生变化。比如说在中途做出错误判断，虽然最后知道犯人是谁，但是却让他给跑了。或者事件推着推着好象走过了迷宫，绕在其中出不来，这样的情况都是有可能发生的。另外，柯南的行动也会影响事件，使犯人的杀人方法或是圈套改变，所以玩家可以不断挑战。

怎样的游戏

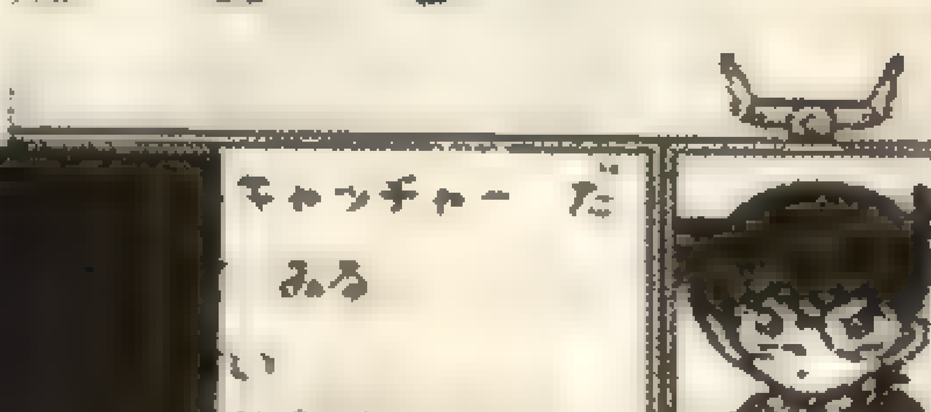
最基本的就是探听、调查与思考

事件发生后，首先该做的就是探听。登场人物除了自己人一共是8个，其中一个人被杀，那剩下的7个人都将成为疑犯，除了他们7个人还可以和伙伴交谈，或是返回现场进行调查。这样慢慢地解决事件，问题会渐渐明朗化。当收集了全部必要的证据，就到了指出凶手的时候了。无论玩家指对还是指错，都会进入结局画面。

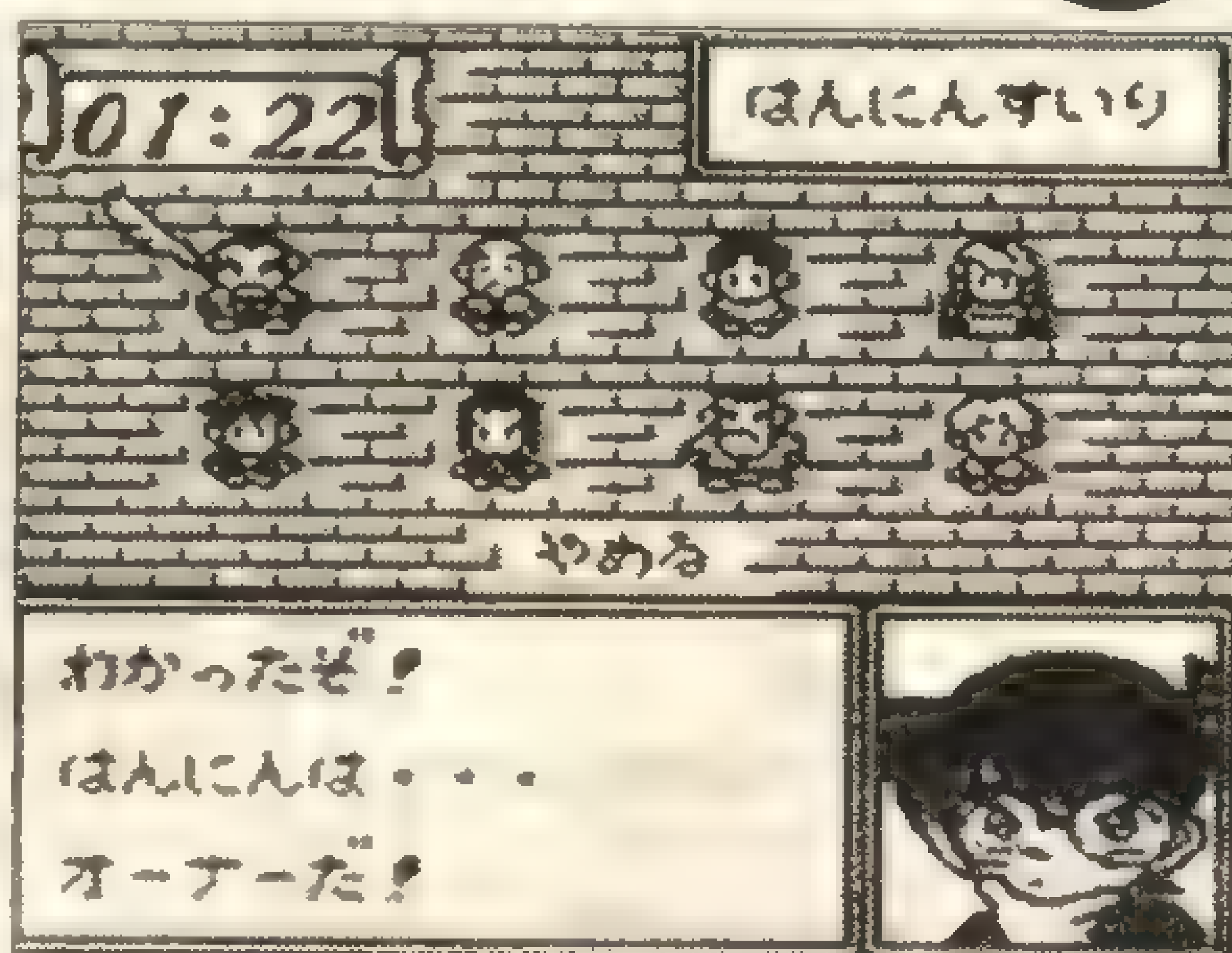
▶在游乐园的游戏厅里可以玩到几个迷你游戏，另外在故事进行过程中也有迷你游戏。







◀如果觉得有什么不对劲的地方，一定要仔细调查。一般柯南在发现线索时常会停下来歪歪头。



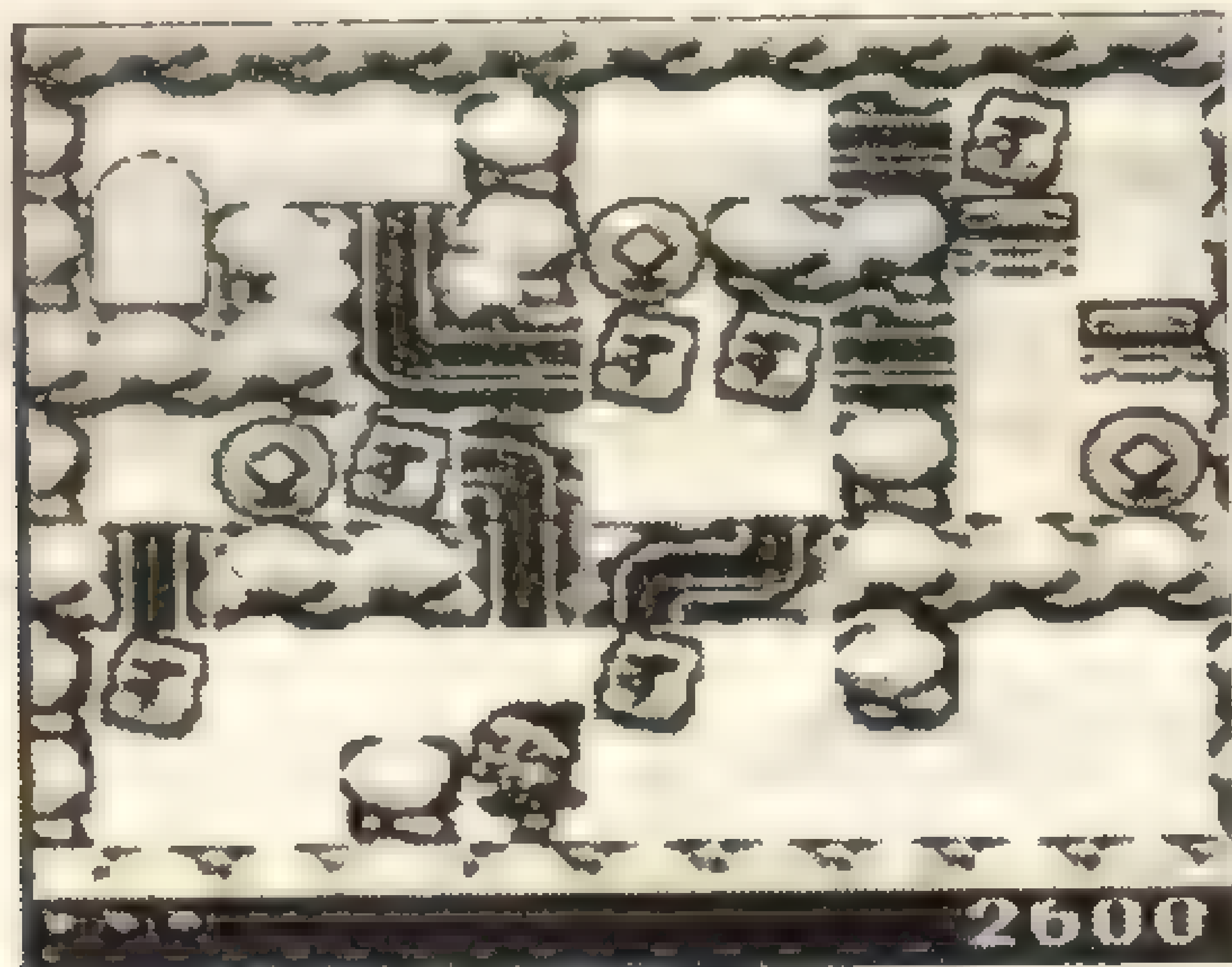
▲如果不能收集足够的情报、证据、不考虑凶手的心理是不可能找到真凶的。

SLG

卡拉镇的大事件

角色因宝物改变的各种动作十分可爱!!

广商:STAR FISH　　发售日:97年12月19日



购买理由

广告中的奶奶将在游戏中登场

在广告中成名的点心快餐店"卡拉姆饼"里的角色们是游戏的主角，其中HiHi呻吟的Hi奶奶用不同的宝物作出不同的动作。比如吃了卡拉姆饼，她就会用HiHi的超音波声音攻击敌人或是破坏墙壁。要是吃了"酸饼"Hi奶奶就会被酸的变小,动作十分可笑。

怎样的游戏

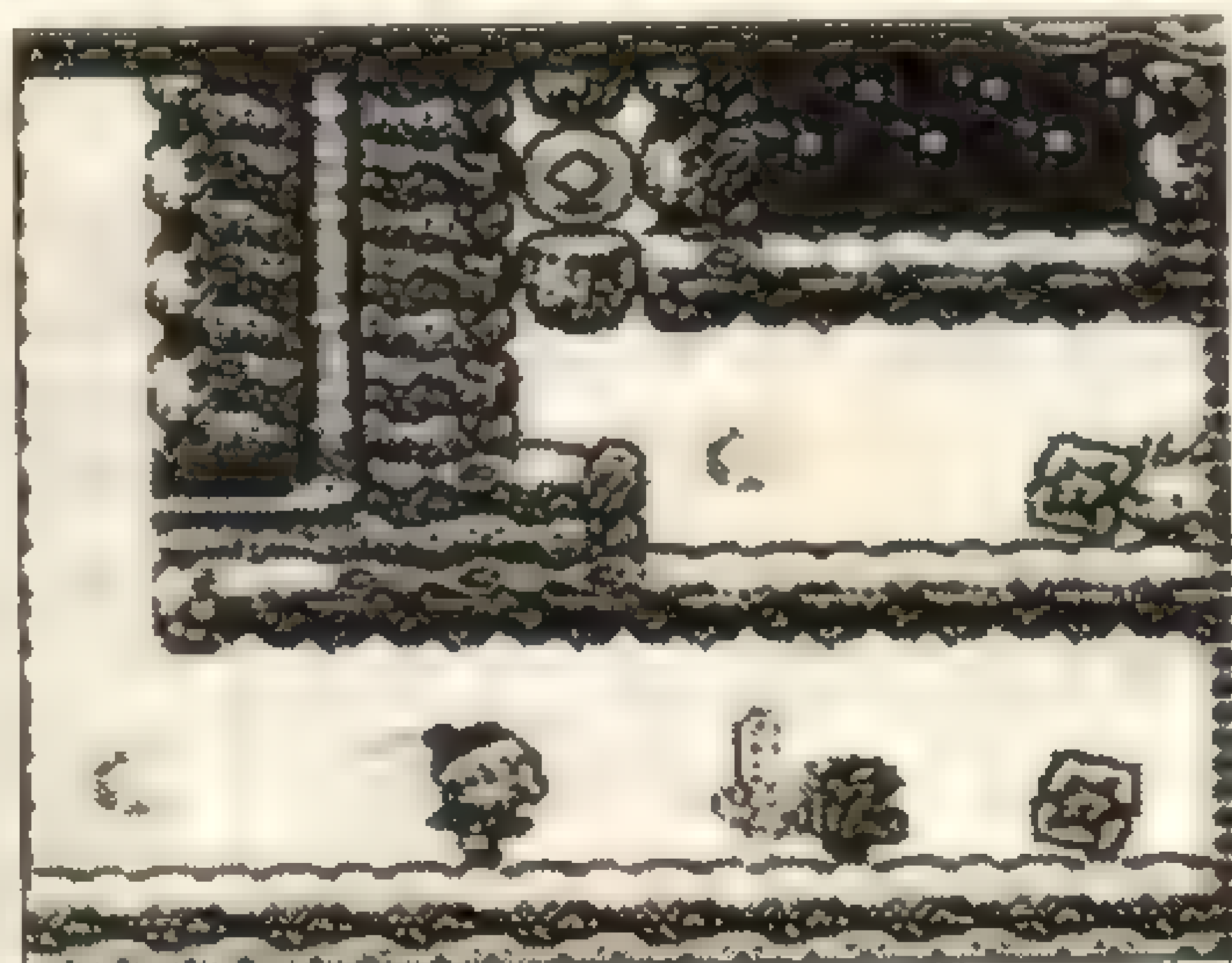
用头脑与宝物凑齐钥匙碎片

玩家只需要凑齐散在地图上的钥匙碎片,送往下一关的大门就会打开。虽然游戏规则和地图都很简单,但到了每关的后段，取宝物的顺序非常重要，如果不用脑子，很容易会被闷死，还好游戏没有时间限制,可以好好考虑再决定路线。万一不小心被封住，还可以用START键重新开始游戏。努力夺回被抢走的点心吧。

特别附录

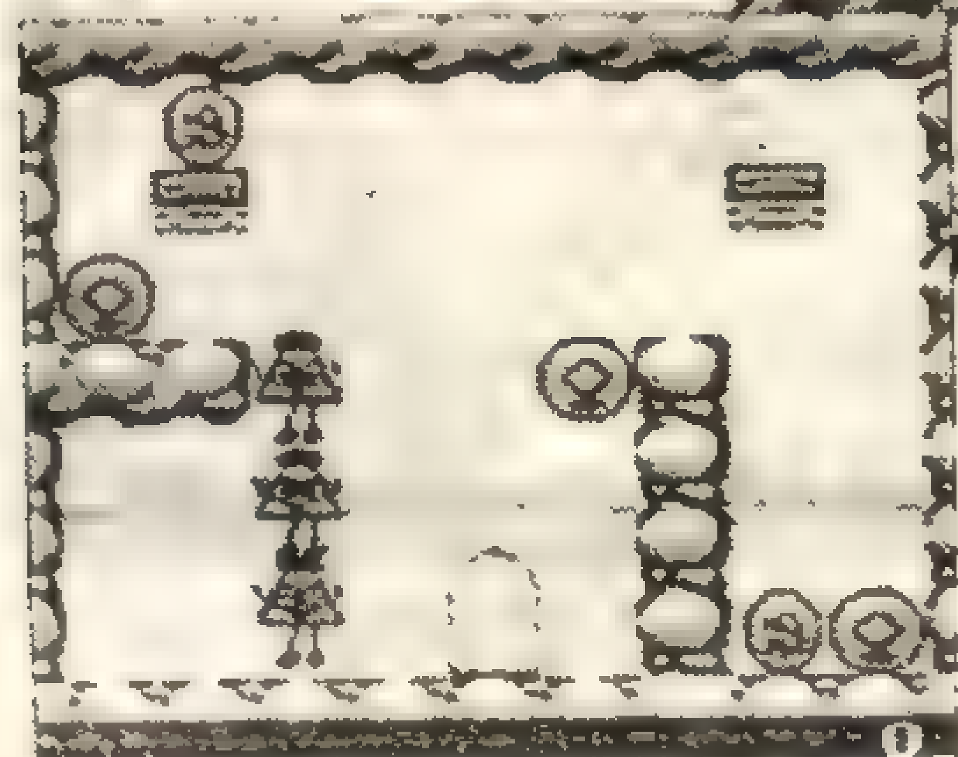
打击敌人与利用敌人

敌人中大部分都可以用"卡拉姆饼"或是Hi超音波攻击打倒，但有的地方利用一下它们反而可以更简单的前进。所以一定要仔细观察地图后再行动。敌人中既有能踩的也有不能踩的,一定要小心。有的敌人被踩后就会变得非常凶暴。



▲仙人掌男登场，虽然平常看起来很老实,可要是谁踩了他……

▶每吃一个卡拉姆饼就可以发出一次Hi超音波。如果"ヒー"(Hi)从画面上消失,就会失去作用。



◀他们有时组成梯子,,有时组成小桥帮Hi奶奶渡过难关,



▲虽然地图看上去很简单，不过要顺利过关还需要利用好各种宝物。

ACT

鼹鼠～阿尼

穿梭于地上与地下之间，完成鼹鼠的使命。

厂商:任天堂　　发售日:96年7月21日

购买理由

打洞时要留意位置关系

既然主角是鼹鼠，那游戏的重点不用说一定是打洞。象迷宫一样的地图上障碍物星星点点，被困住跑不出去的情况时有发生。如果真的遇上这种情况，就该挖个洞下去。当然地下也有坚固的岩石，不可能畅通无阻，所以要巧妙地钻上钻下，才能找到出路。了解自己所处的位置关系是迈向成功的第一步。另外宝物的使用方法也多种多样，可以用来圈住敌人，还可以用来破坏墙壁。

怎样的游戏

丢出宝物砸开出口就可过关

为了救回被绑架的妻子和7个孩子，鼹鼠阿尼开始了大奋战。只有在要地才能找到的宝物"黑球"，如果丢进地洞里会回到原来的地方，它可以扔也可以滚，玩家可以用它打碎堵塞出口的墙，向世界的更深层前进。和"黑球"有同样作用的还有"桶"，只不过它是埋在洞里的。另外还有只能推，不能拉的"秤砣"等等，玩家要考虑它们的特性，再进行配置。

特别附录
使用通信线联线对战

游戏包含了动作和智力游戏的要素，可谓一举两得。使用通信线还能双人对战。两人分别操纵阿尼和甚平，阿尼试图将地上的道具丢进洞里，而甚平则要阻止它，然后互换攻守，谁丢的多谁胜，如果数目相等那么所用时间少的一方获胜。



▲仙人掌男登场，虽然平常看起来很老实，可要是谁踩了他……

▶甚平的武器是锄头，可以用它来砸阿尼或打洞、埋洞，总之是一个多用途的道具。



◀坚固的城堡无论怎么也破坏不了，只有共同作战了。另外，与其不停的打洞，不如把已打好的洞连起来。



▲游戏综合了许多桌面GAME的要素，令系统变得更加直观有趣。

ACT

星之卡比 2

把敌人吞进肚里不断 POWER UP!
卡比那可爱的吞吐动作实在令人着迷!

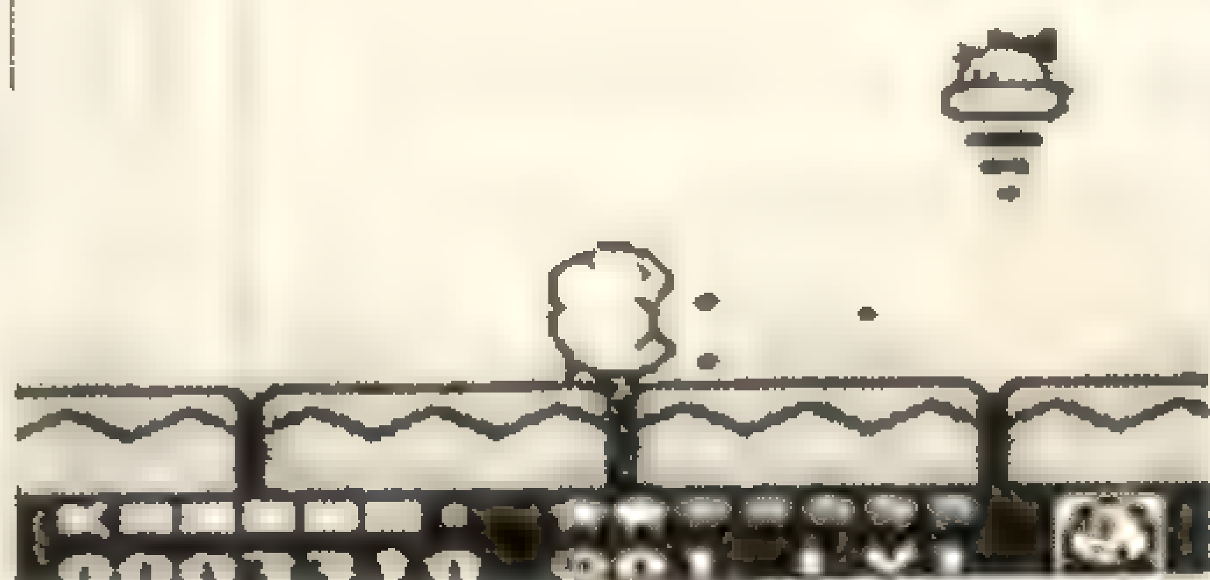
厂商:任天堂　　发售日:95 年 3 月 21 日



特别附录

仅次于玛里奥的人气系列

自 94 年 4 月在 GB 上的"星之卡比"发卖获得大成功以来，先后在不同机种上制作了 7 部系列作品，人气度一步登天。其中 GB 上 4 部、FC 上 1 部、超任上 2 部。除了 ACT 之外，还有一些其它类型的游戏登场，如弹珠台、方块系等，系列最新作"卡比的冒险"将予定在 N64 上发卖。



▲只用一个按钮就可以吸收或吐出东西，初玩者也很易上手。

购买理由

"星之卡比 2"又增加了 3 名新伙伴

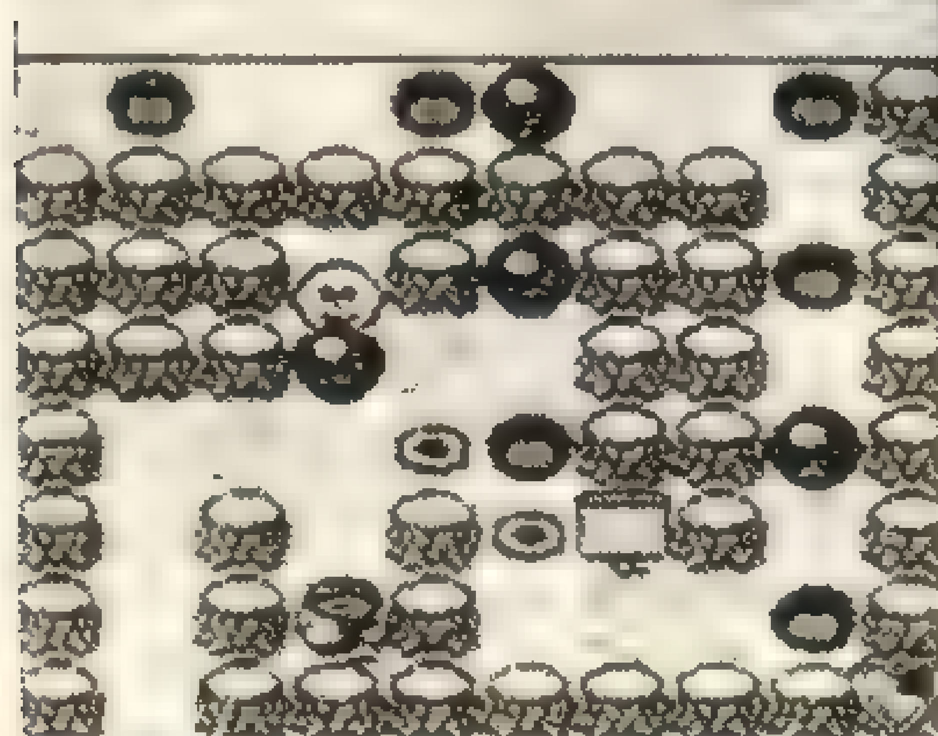
以多采的攻击受到好评的人气动作游戏"星之卡比 2"经过 POWER UP 又回到玩家们的面前。这一次又有新伙伴的加入，它们是"利克"、"卡恩"和"酷"。卡比只要与它们合体，能力就会发生变化。先将敌人的能力 COPY 下来，再与同伴合体，卡比就能掌握前所未有的攻击。当然合体的伙伴不同，变化后的能力也不同，所以你要做各种各样的组合尝试。不过要注意，每一个伙伴都有自己的天敌，千万不要接近它们。

怎样的游戏

通过 COPY 敌人能力或合体令自己强大

当卡比把敌人吞进肚里时，敌人的特技就会被 COPY 下来，可以 COPY 的能力一共有 7 种，例如吞了某敌人可以学会喷火，吃了冰块可以把敌人冻住等等。如果同在冒险途中遇到的伙伴合体，不但可以在水中和冰上自由行动，还能够使 COPY 下来的能力威力更大，实在是帮了大忙。游戏一共有七座岛等待玩家去冒险，每座岛上都有一滴"彩虹之水"。如果凑齐它们，就会得到"彩虹之剑"并和最终 BOSS 对决了。

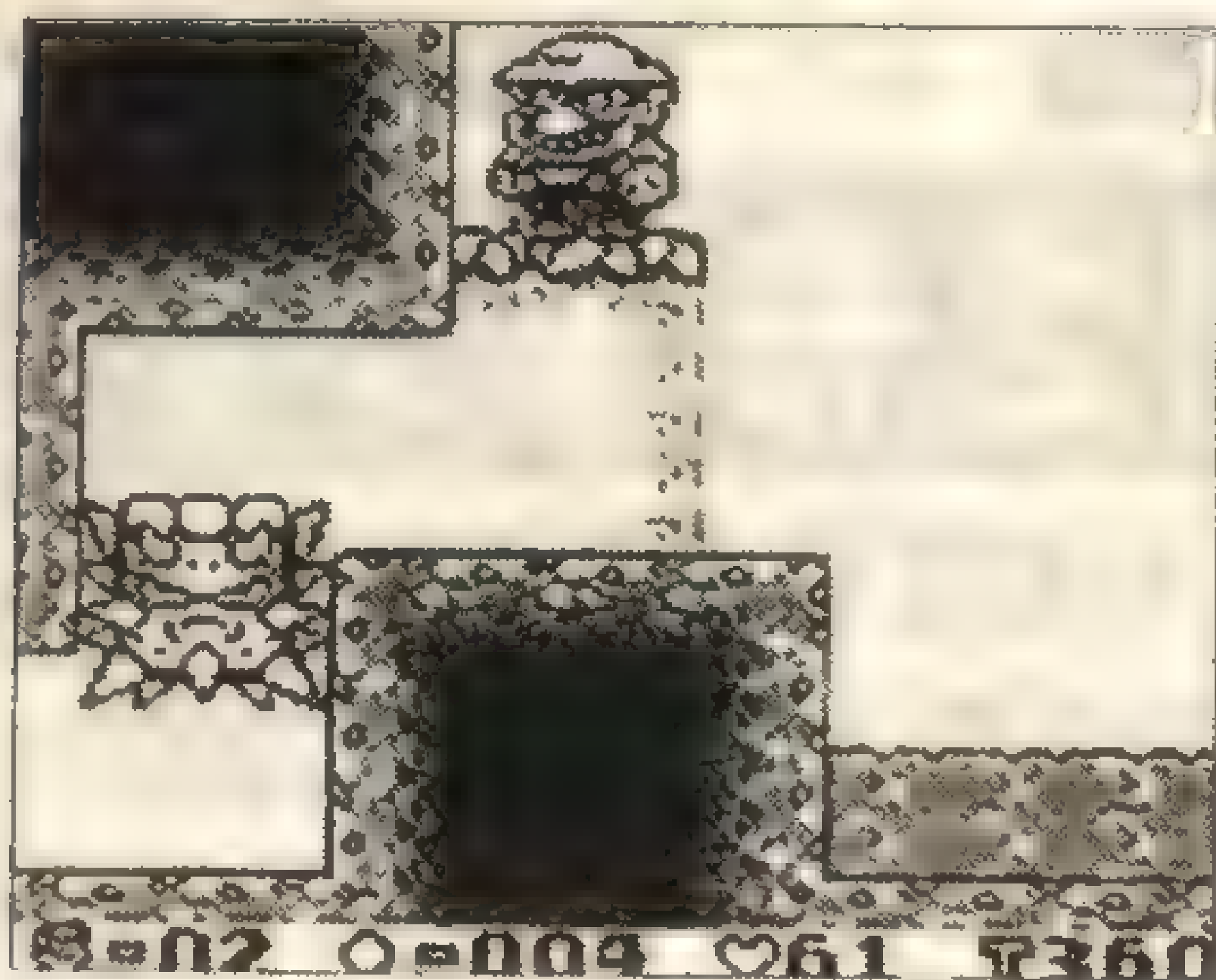
▶卡比可以吸收很多东西，熟练掌握操作的话就试着同时吸收两个道具吧!



◀在方块中隐藏着"星之碎片"，仔细搜寻每个角落，找齐七块碎片吧! 这样就可以获得 1UP 了。



▲尼克是在 CLASS LAND 中遇到的同伴。象小白鼠一样，可以带着卡比到处跑。



ACT

超级玛里奥大世界3·瓦里奥世界

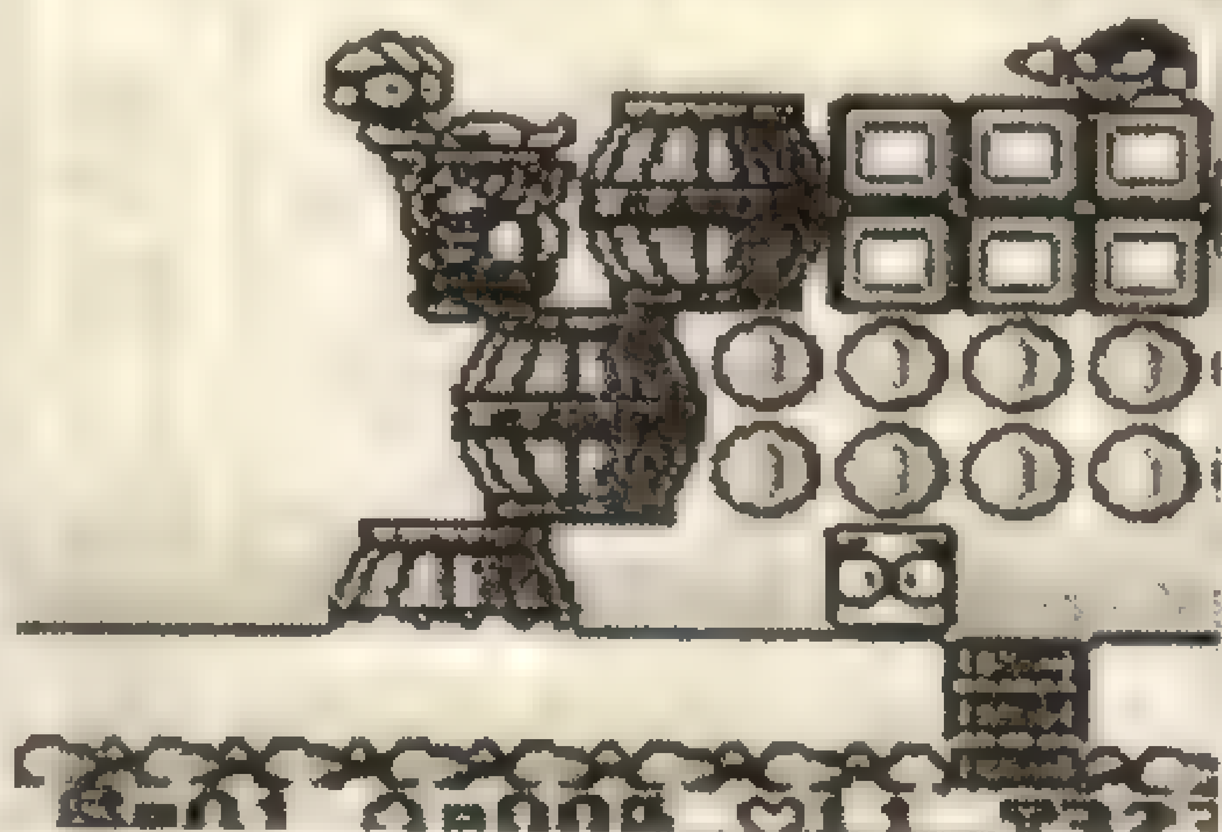
超人气系列第三作的主角竟是瓦里奥，变身成各种瓦里奥，建造梦中的城堡吧！

厂商:任天堂　　发售日:94年1月21日

特别附录

简单明了的规则让人着迷

自从红白机出现在这个世界上，就开始了它王者之路的"超级玛里奥"，无论什么样的初学者都能上手，而且很容易上瘾，就连看惯了大屏幕的街机仔也能接受。游戏在过关后的剧情展开，以及各个环节的完成度都非常之高。总之，无论是游戏新手还是老玩家都能够体会到它的乐趣。



▲即使在这么小的画面中，也可以清楚地看到每个角色。

购买理由

利用变身后的瓦里奥痛打敌人吧

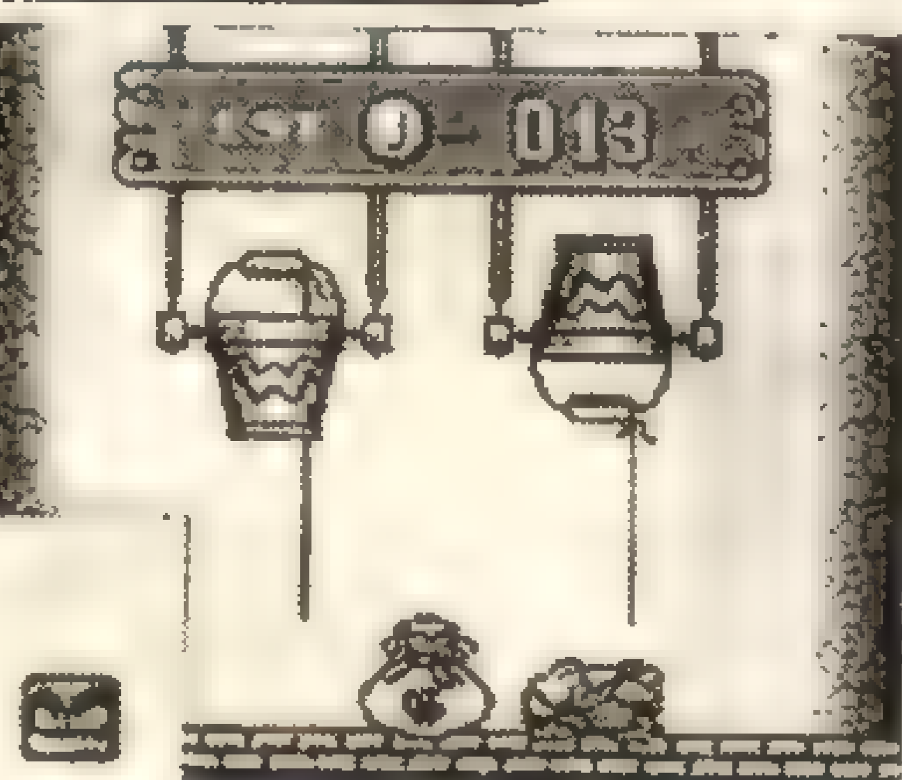
"超级玛里奥"已经成为游戏中不朽的名作，带有王者的风范。而它在GB上第二集"6枚金币"的续集就是这次要为大家介绍的"瓦里奥"。本游戏最大的卖点就是吃了POWER UP宝物后的瓦里奥会不断地变身。有可以飞行的喷气式瓦里奥；有冲撞攻击威力巨大的蓝色瓦里奥；还有会喷火的火龙瓦里奥等等。如果不借着变身把敌人打倒，顺便再赚点金币的话，一旦挨打就会变成矮子瓦里奥。

怎样的游戏

为了实现梦想要不断收集金币

在前作中，瓦里奥想要硬抢玛里奥城结果没能得手，当然他没有放弃，这次又企图把目标瞄准海盗们手里的巨大黄金像。于是只身前往以船长希洛普为首的黑糖海盗团藏身的小岛。用方向键和连打A键躲避上下左右的敌人，一点点地前进。如何顺利过关就要看各位玩家的实力了。

▶在过关后，会有各种事先准备好的迷你游戏随机出现，比如有两个桶、一个有金币、一个有铅块，由你来挑选……



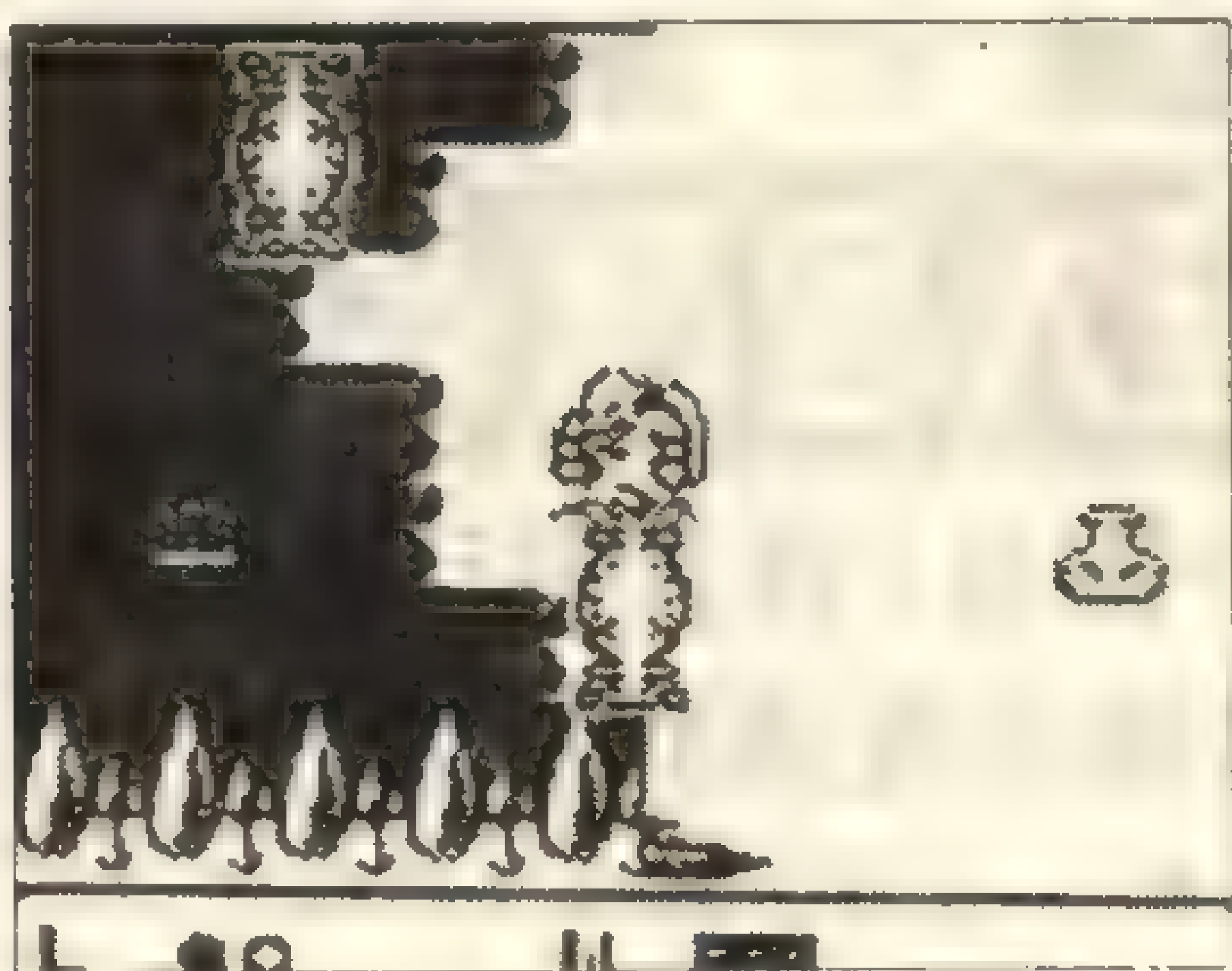
◀如果还是小瓦里奥的话确实太危险了，但只要找到加强能量的道具就可以恢复原来的大小了。



▲得到方块中隐藏的道具可以变成各种瓦里奥，用擅长的身体攻击继续前进吧！

ACT

红色阿利姆 魔界村传说



虽然是动作游戏，却存在许多 RPG 要素的名作。

厂商:CAPCOM　　发售日:90 年 5 月 2 日

"魔界村"的外传登陆 GB

购买理由

人气街机动作游戏"魔界村"的外传，不愧是 CAPCOM 的制作。难度奇高，稍不留神就会 GAME OVER，而且第一面只能接关一次，只能靠根性硬闯了，只要挺过这一关，就能到达村子，听到复活的咒语。不过，还好没有时间限制，只要稳扎稳打，相信不成问题。游戏风格很象 RPG。

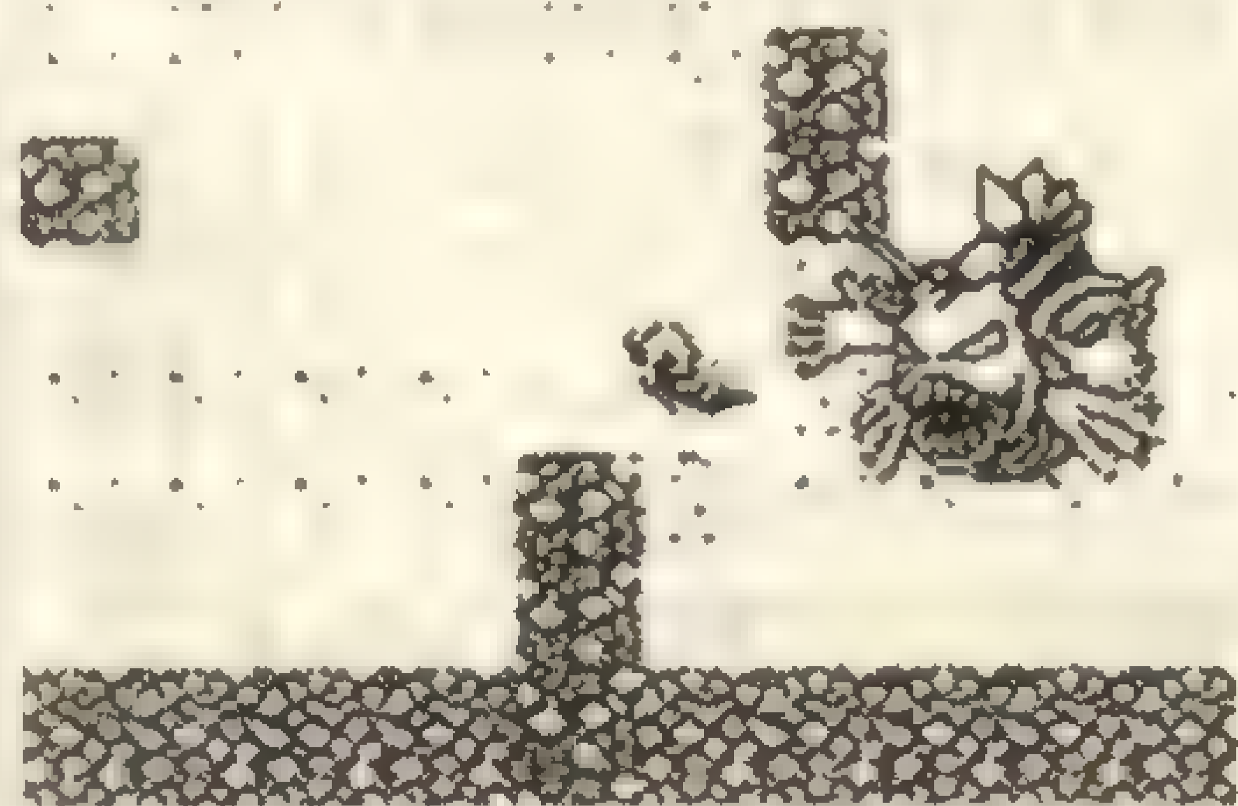
好好掌握 B 键飞行

怎样的游戏

本来一片和平景象的魔界遭不知名军团的袭击，面临灭亡。勇者前去搭救，这就是基本的故事情节。游戏操作不难，A 键是发炮，B 键按一下是跳，按两下是飞。不过飞行时间只能维持几秒钟，切记。另外，凡是墙壁或垂直的地方，都可以攀登。在游戏中，有一些地方摆着坛子，里面装的是灵魂，只要收齐 8 个，就可以在魔界的村子里交换一次接关机会，好好利用吧！

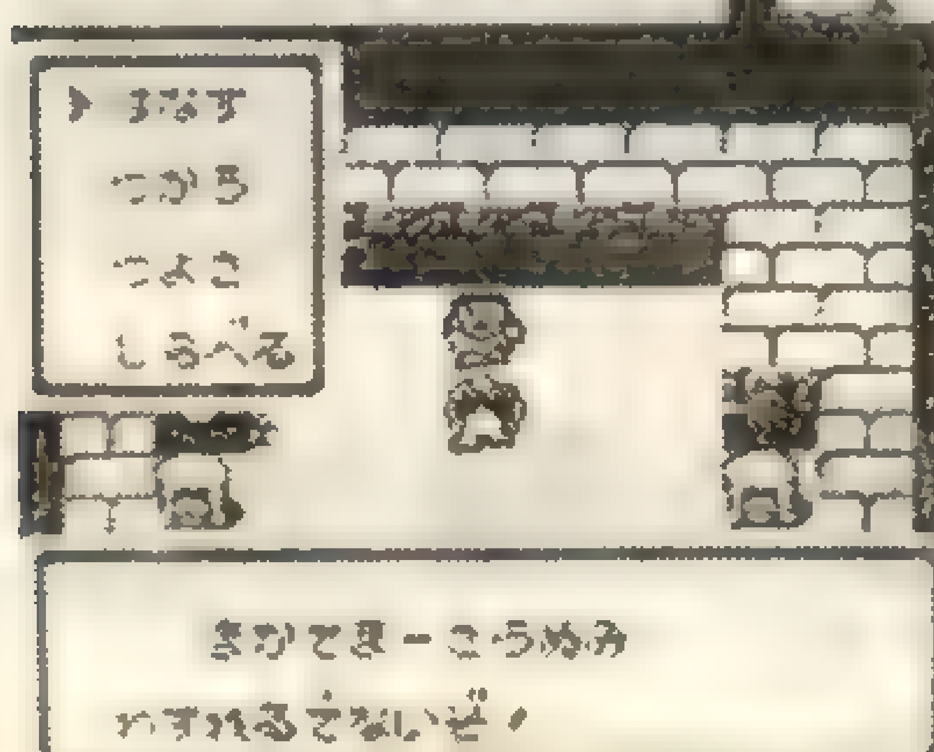
特别附录
第一关的攻略法

第一关如果不能掌握好飞行是不能过版的，按两次 B 键就可以腾空。不过只有这些是不够的。首先长时间按下 B 键，使勇者高高跳起，然后在最高点再按一次 B 键，这样在空中停留的时间就会稍稍加长，勇者就能拿到以前够不着的坛子，还可以跳过刺床。另外，掉进溶岩中是不会减血的，勇往直前地冲吧！

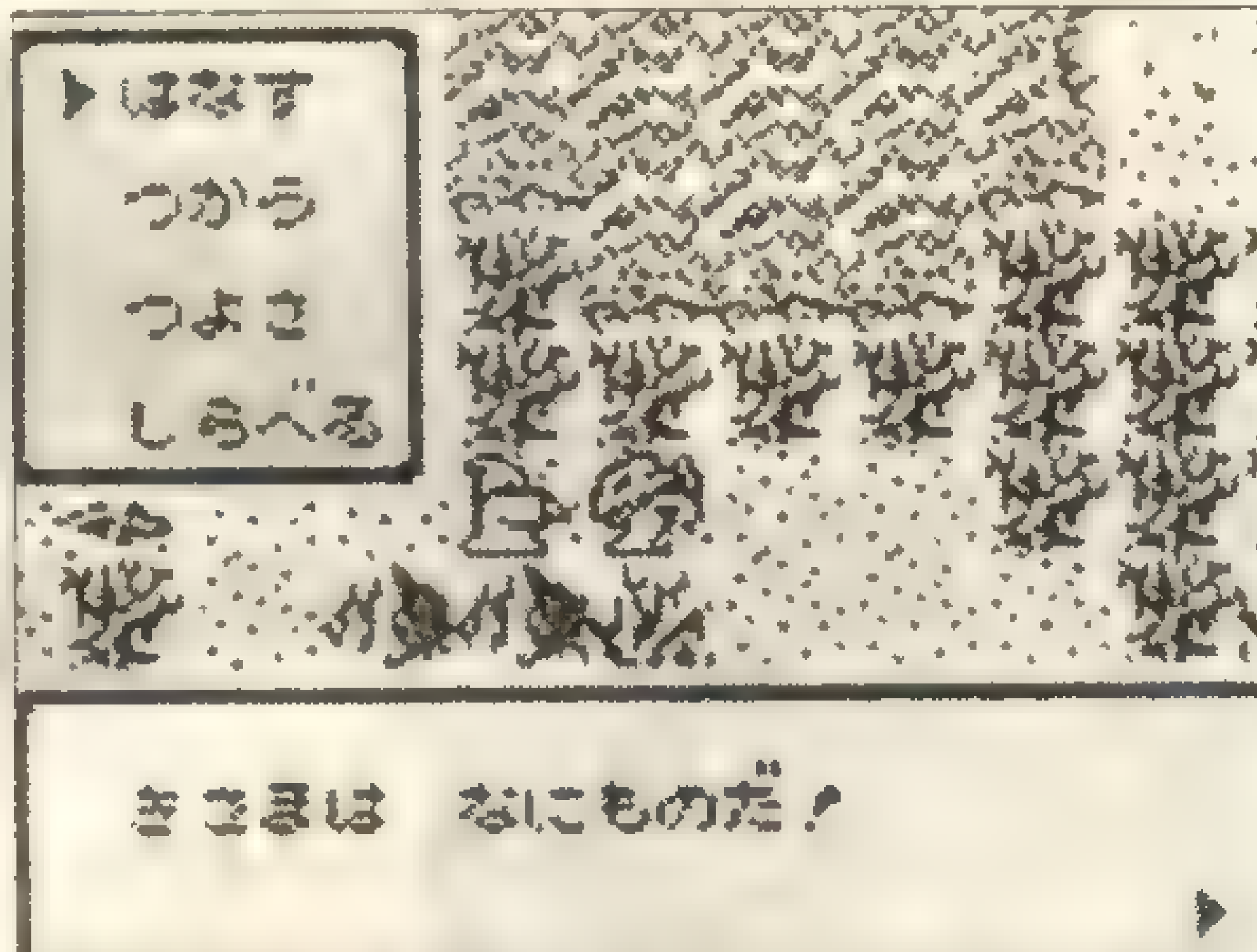


▲第一关关底只能从侧面攻击，所以要尽量找出有利的位置。

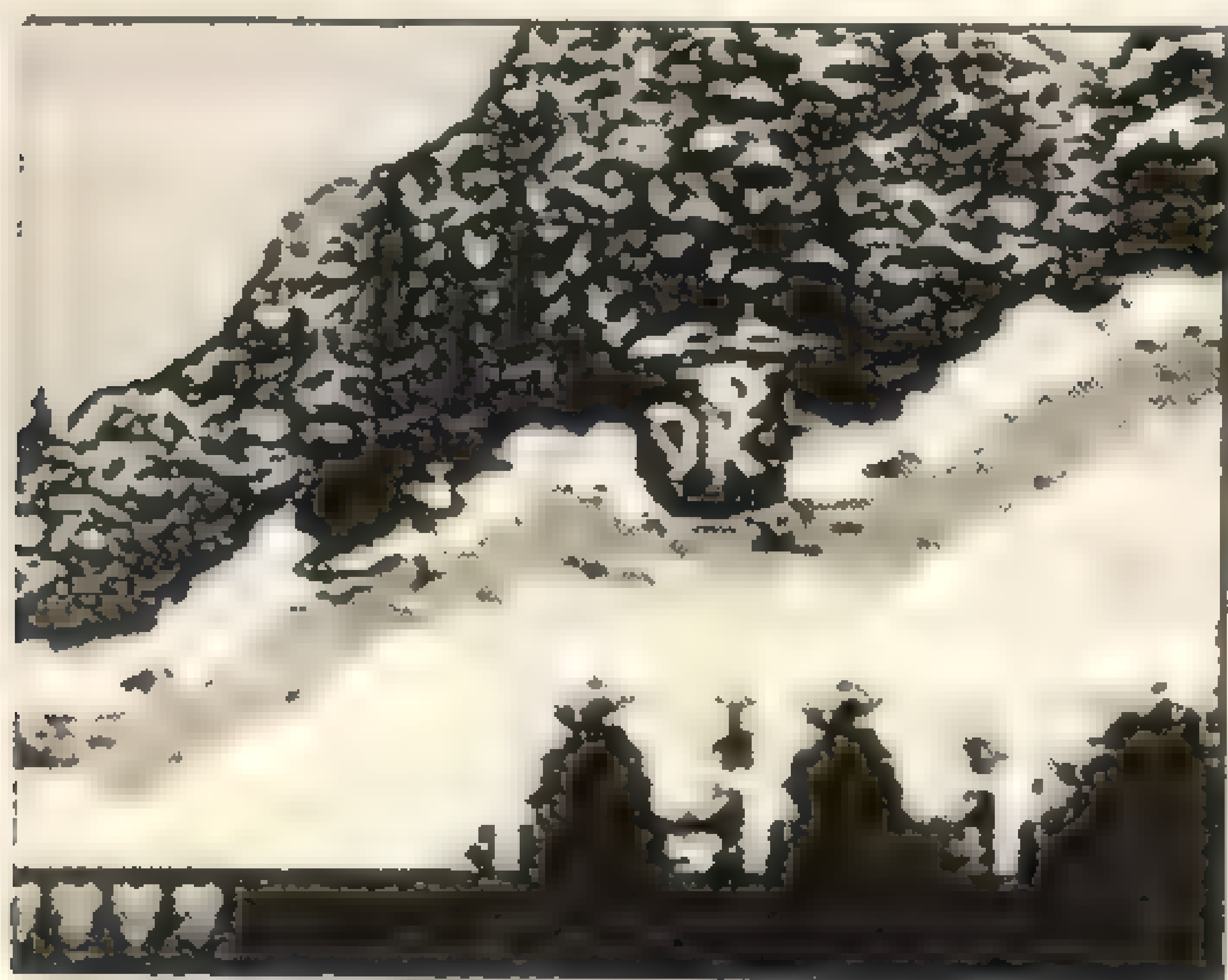
▶在第一个村子里居住的魔王雷克虽然样子可怕，但却是朋友，和他说话可以得到死神之手(跳得更高)。



◀因为不能储存，所以要不断地回复，在这个画面中是刚过第一关的地方，无法过关的人要充分利用。



▲一进入魔界就呈现出 RPG 风格，随机遇敌，而且不打倒一些特定敌人就无法过关！



ACT

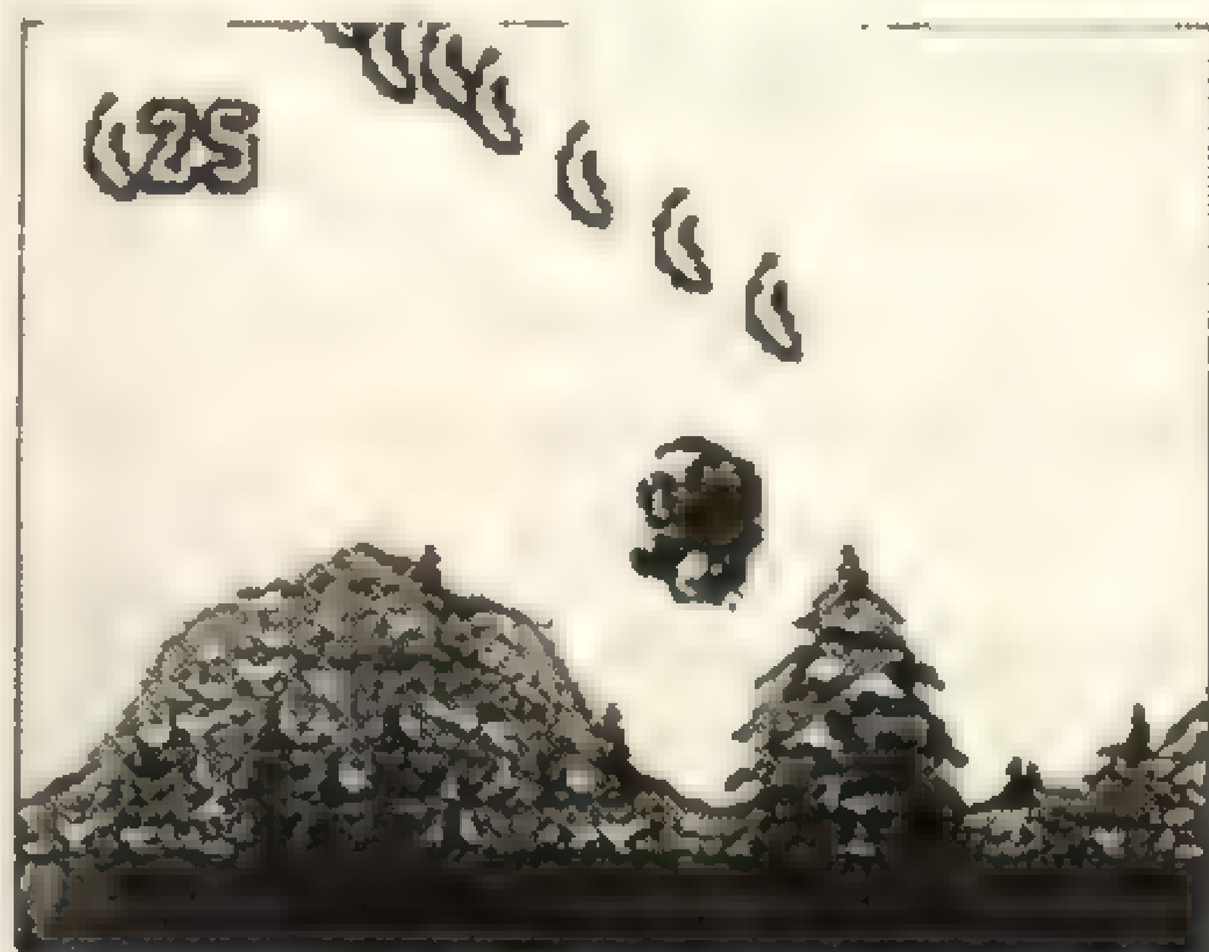
超级大金刚 GB

跳跃！翻滚！速度型动作游戏登场！大金刚和迪迪的冒险日记！

厂商:任天堂　　发售日:95 年 7 月 27 日

特别附录
黄色的背景一目了然 给人感觉清新有趣

大多刚和迪迪最喜欢的就是香蕉了。所以，游戏的背景是香蕉的黄色和其它灰色的背景，一眼就能区分开来，既醒目又方便，只是看看就觉得很有意思。



▲各处都有猩猩最喜欢的香蕉，还有10根形成一簇的。

购买理由

雪山、水底、热带等多姿多彩的舞台

跳跃、翻滚、借助木桶象大炮一样发射出去……这就是花样极多的人气动作游戏"超级大金刚"。游戏一开始难度就很高，不太容易上手，不过只要不气馁，坚持下去很快就会适应。让我们在雪山、水底、热带森林这些多姿多彩的舞台上自由自在的跳跃翻滚吧。但是请记住不要想踩扁或是踢飞每一个敌人，还是"三十六计走为上"。游戏写实派的视觉效果也许在眼睛适应之前会很不便于观察，但玩家会在不知不觉中沉迷于这个香蕉和大金刚的世界。

怎样的游戏

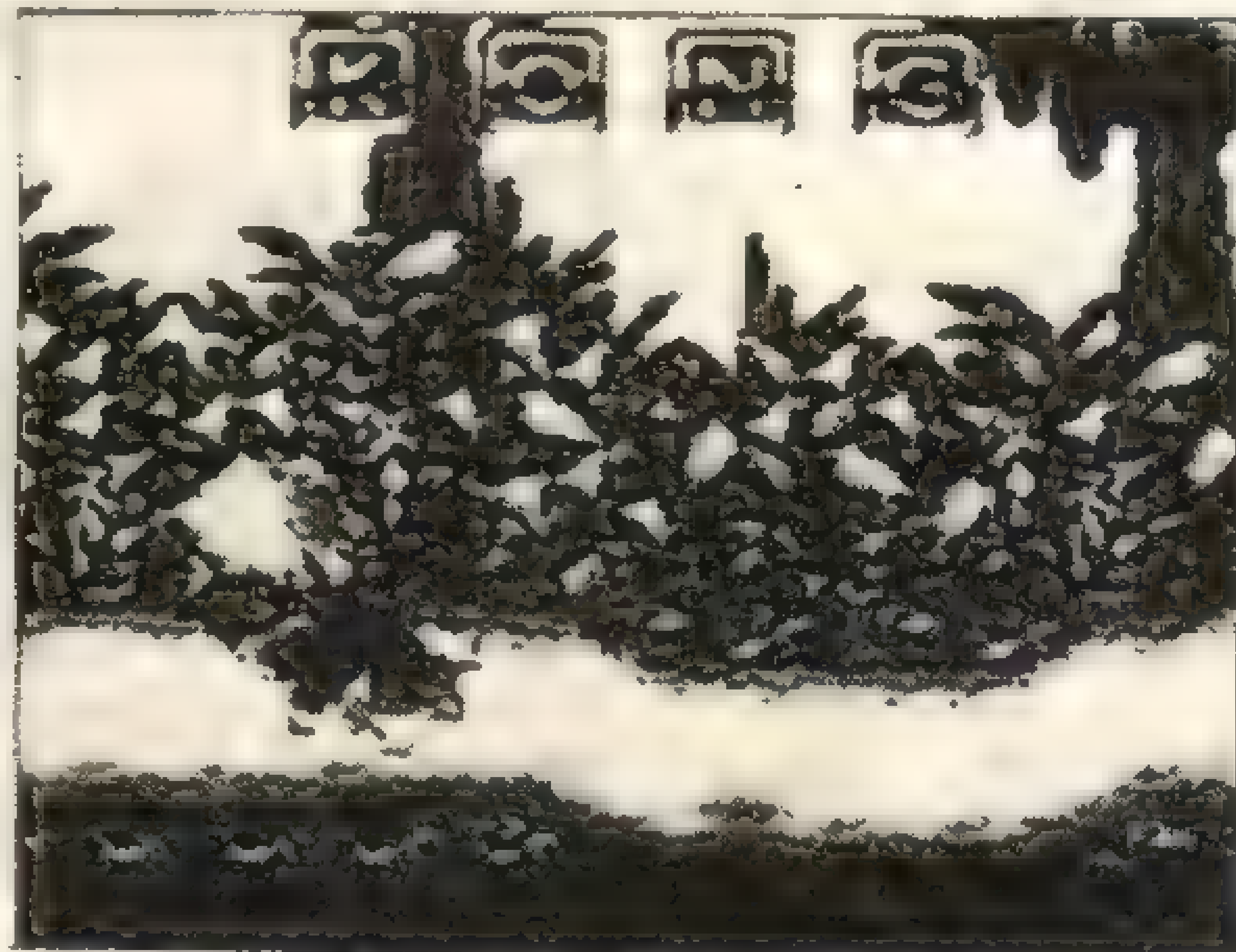
让我多多收集香蕉和金币,尽快奖命吧

玩家是通过交替操作大金刚和迪迪进行游戏的。从每关出现的同伴木桶中救出另一只猩猩，这样的话哪怕有一次失手，也可以继续游戏，所以千万不要忘记打碎它。另外要多多收集香蕉和金币,尽快奖命。还有，如果每关得不到全部的 KONG 卡片，就算过关也不可以 SAVE，卡片一般会在玩家容易遗漏的地方出现，要好好找哦！当然还需要先确认一下每关 SAVE 点的位置。

▶敌人并不一定要用回转和跳跃打倒。另外还有一些很灵活的敌人，与其同它交手，倒不如逃跑的好。



◀进入奖励关的入口在很特别的地方，在关内各种寻找吧！奖励关中有很多金币，不去的话可就亏了。



▲在一关内集齐 K、O、N、G4 张卡片后，就可以保存过关记录。



ACT

耀西方块

非常容易上手的游戏，现在仍有很多人热衷于它。

厂商:任天堂　发售日:96年10月26日

购买理由

以瞬间的判断来消去大量方块

虽然根据模式会有不同，但基本操作还是很简单，只要消去不断出现的方块就可以了。但如果因为玩出连锁或同时消去4、5个方块就放松下来的话，就会很快GAME OVER的。因为方块下落的速度将不断加快，所以如何用尽量简洁的操作消去尽量多的方块就成了关键。要靠瞬间的判断，灵活的指法，来完成连锁。当瞬间消掉山一般的方块时，那种快感是无法形容的。

怎样的游戏

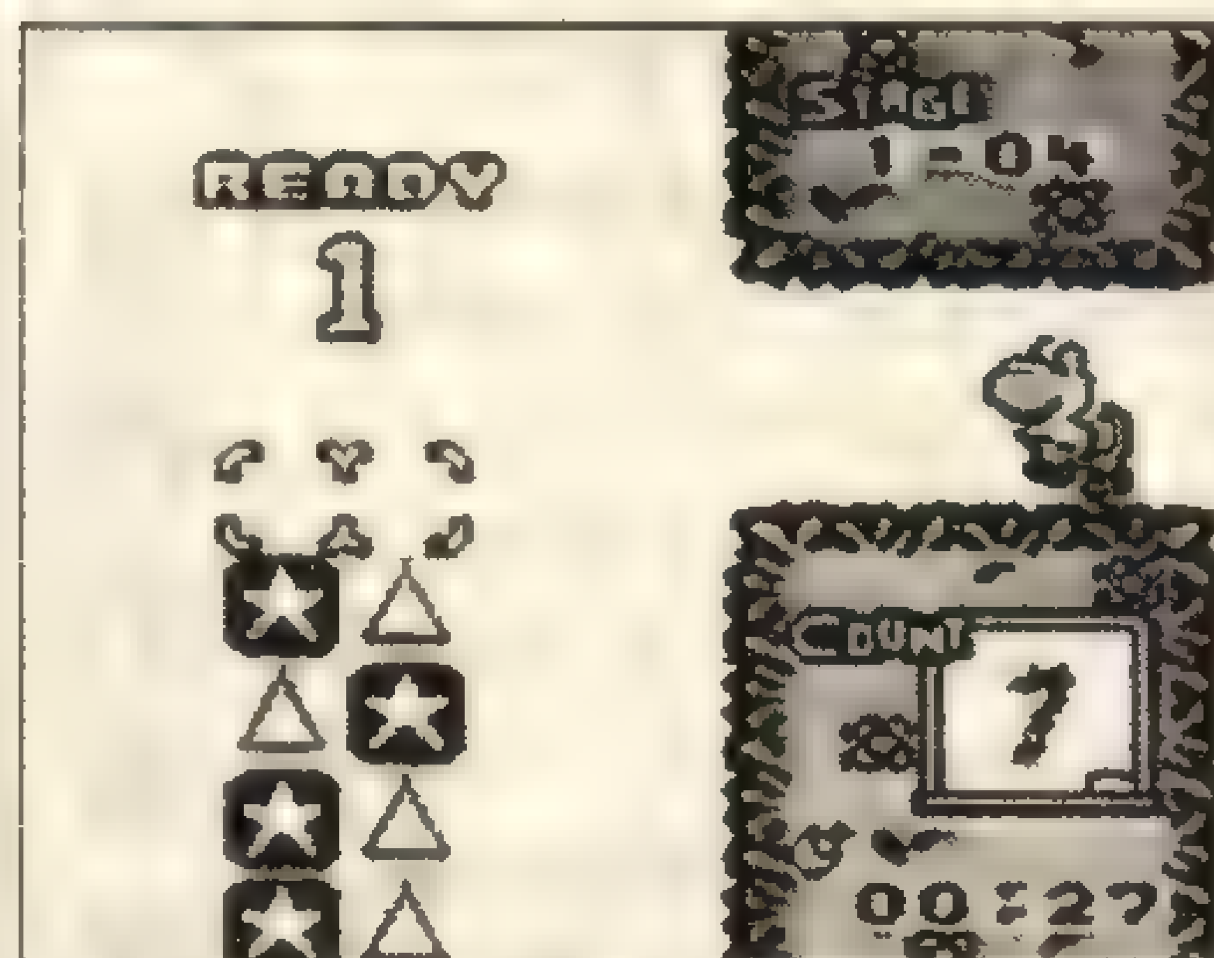
令相同的方块连在一起

游戏规则简单的不能再简单了。5种不同的方块，横排为6列，因为方块会不断从下方涌出，所以要横列两个两个的消去。方块有心形、钻石形、三角形、星形、圆形几种易懂的图案来表示，只要把同种图案的方块排成3个就可以消去。但要注意的是，因模式不同，有时如果不连续消去4个以上或玩出连锁的话就不会产生效果。

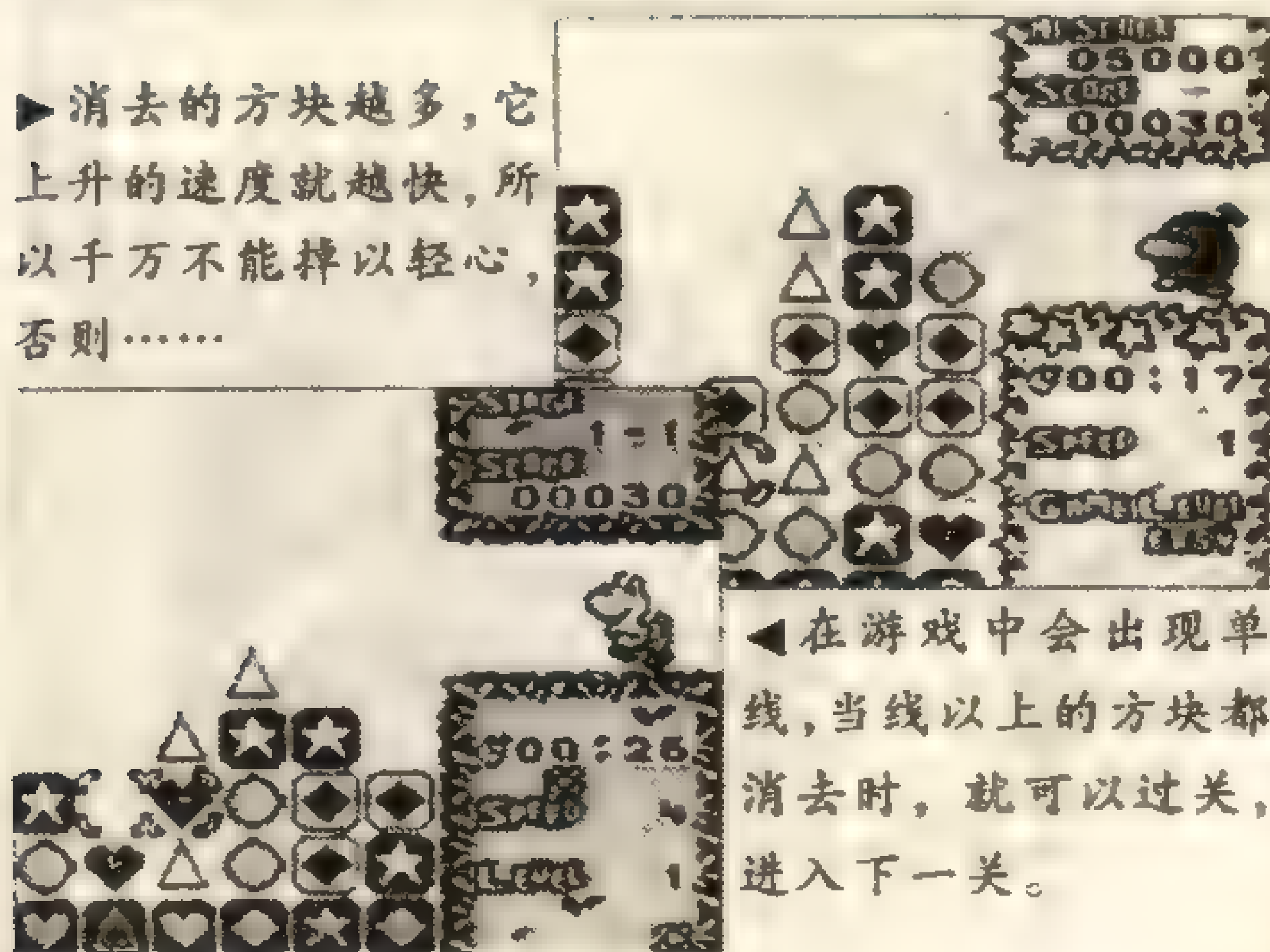
特别附录

灵活运用头脑就会豁然开朗

这是人气角色系列的一作，虽然只是消去方块的游戏，但有5种不同的模式可以体会不同的乐趣。在一个游戏中可以玩到5种游戏，真是超值享受。其中的"方块"模式，既可以消磨时光，又可以调剂心情，另外还可以做为放松大脑的运动，我们极力向您推荐。

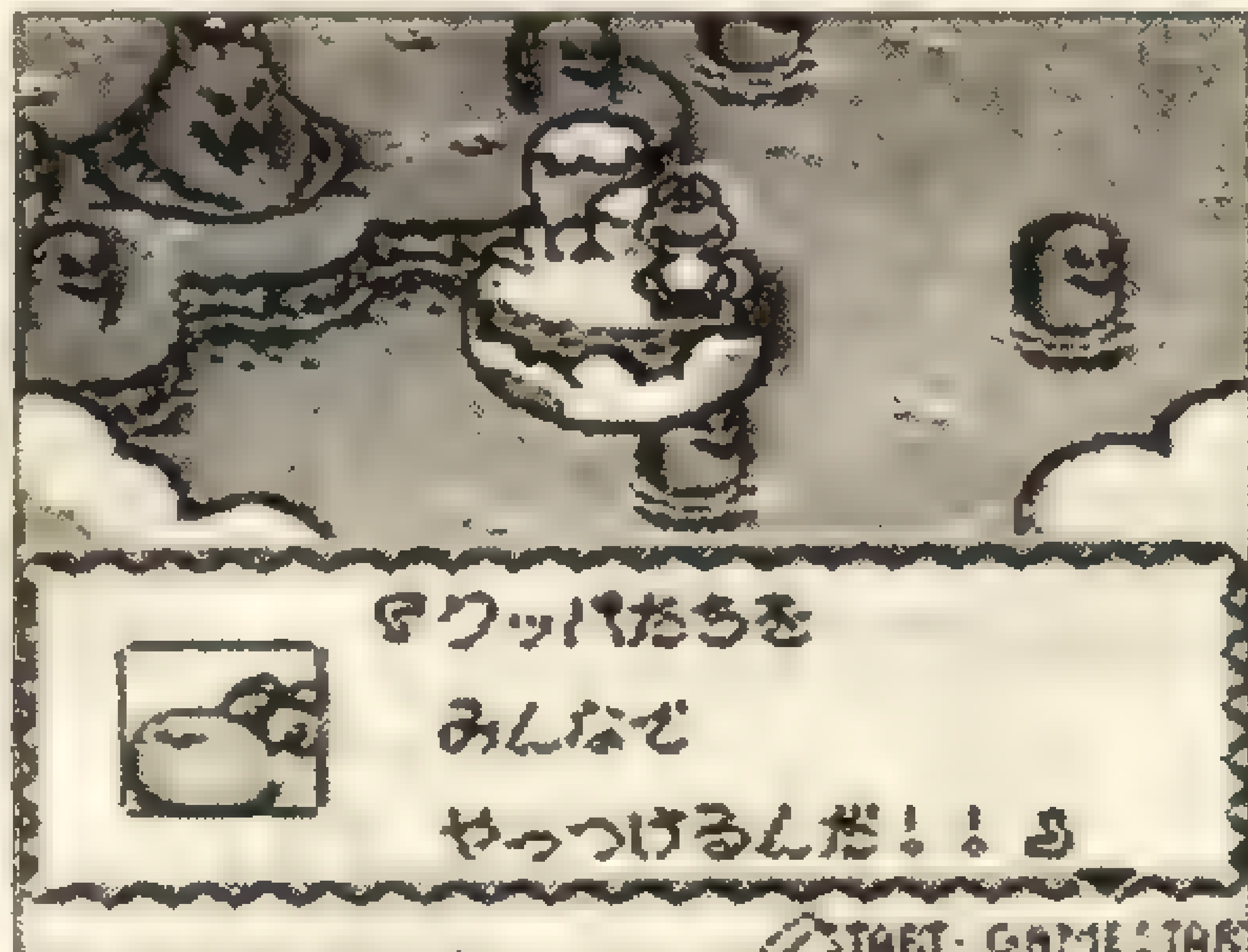


▲在"残酷"的无限模式中要一直不停地消去方块，直到GAMEOVER为止。

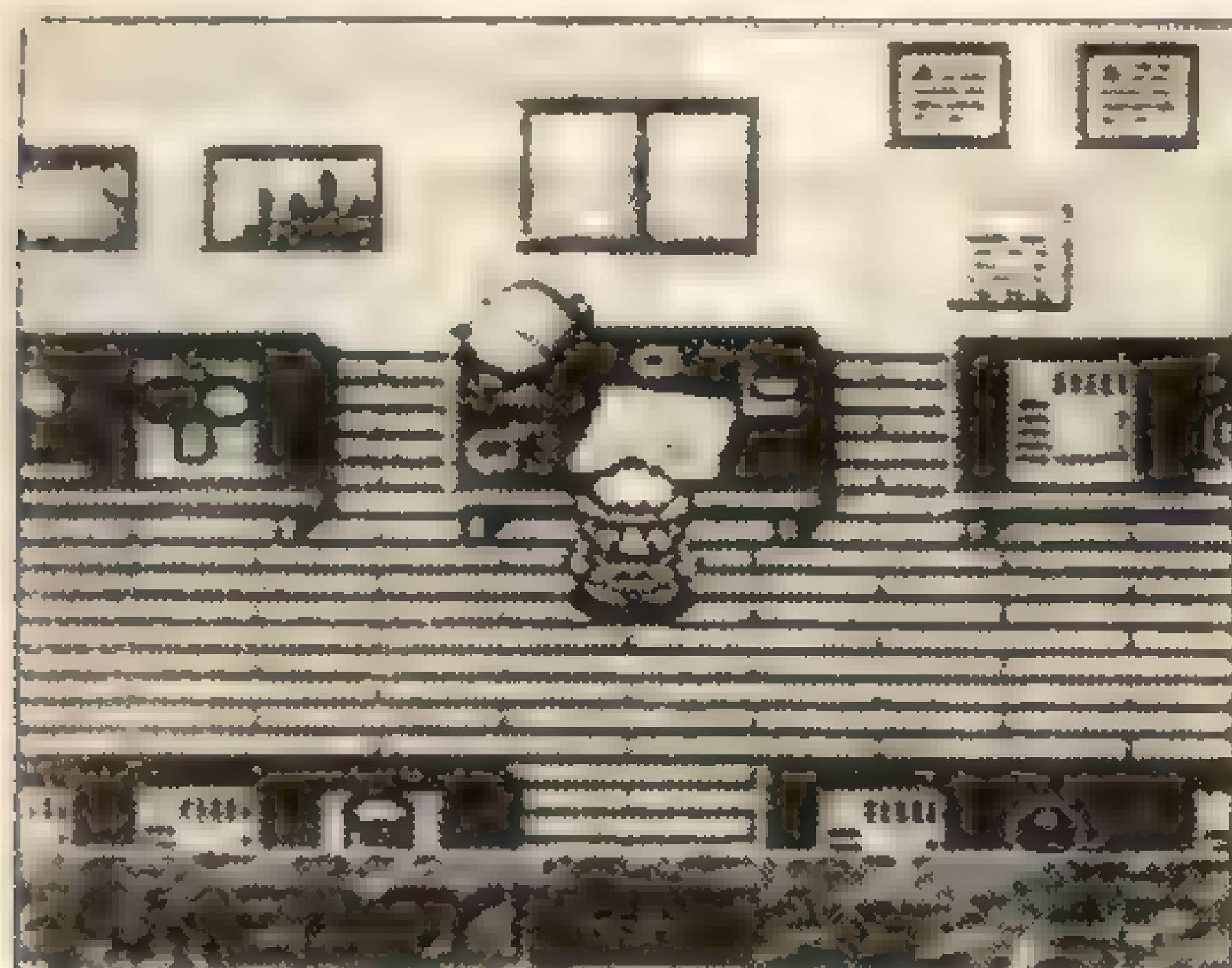


▶消去的方块越多，它上升的速度就越快，所以千万不能掉以轻心，否则……

◀在游戏中会出现单线，当线以上的方块都消去时，就可以过关，进入下一关。



▲情节稍具故事性，玩家为了解救被施以咒语的同伴而展开冒险。



PUZ

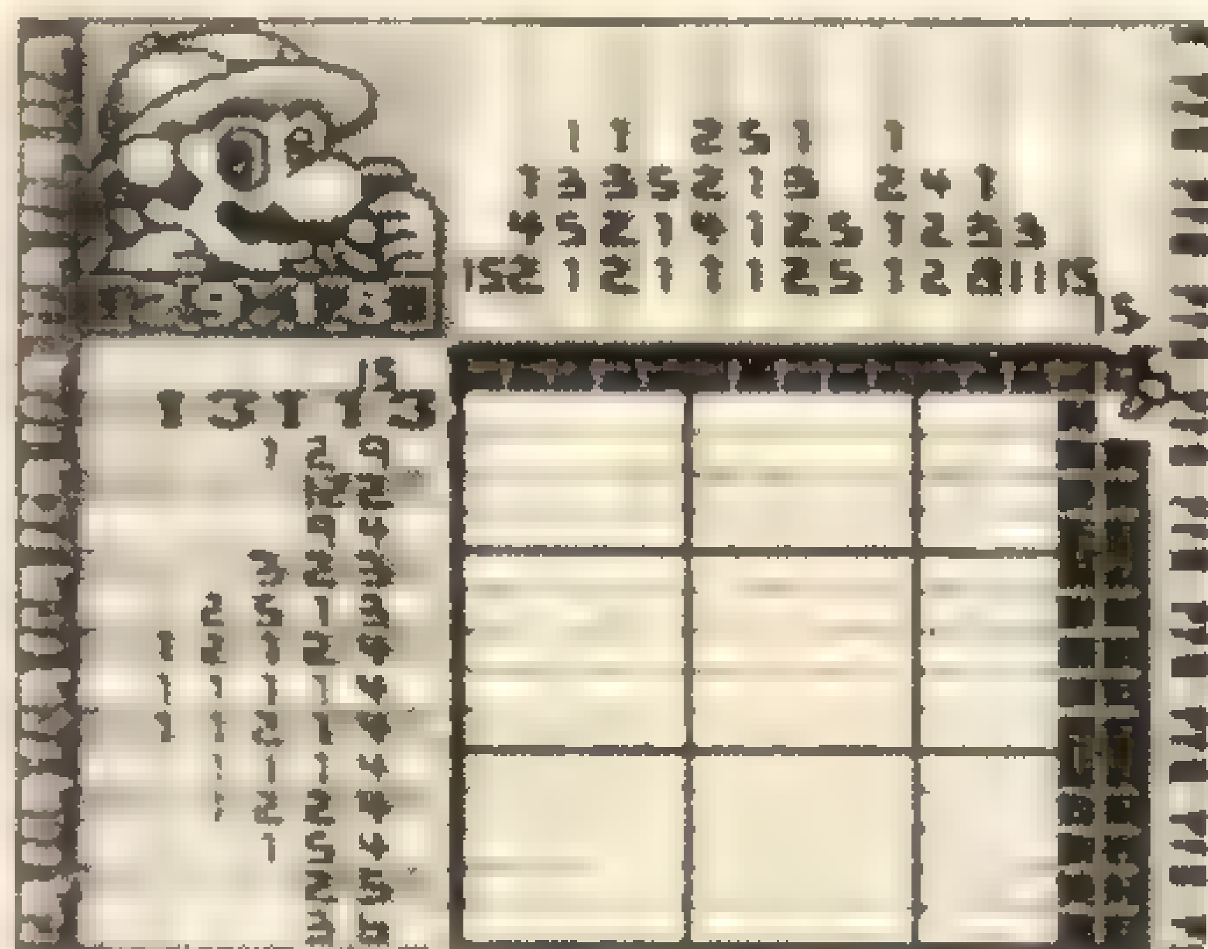
匹克罗斯 2

以数字指示为线索减少石板的数量，找出石板下隐藏的画面，是一款要动脑子游戏。

厂商:任天堂　　发售日:96 年 10 月 19 日

特别附录
最初在 GB 上登场

“匹克罗斯”最早是一种纸上游戏，最初把它游戏化的就是 GB 版的“马里奥的匹克罗斯”。之后，受到广泛好评后又移植了超任版的“马里奥超级匹克罗斯!”。



▲石板横竖各有 15 排，所以一旦出现“15”的数字就要把这一列全削去。

购买理由

可以使用马里奥和瓦里奥进行游戏

当要翻开错误的石板时，“马里奥”模式中会发出警告音示意停止，而“瓦里奥”模式则会视而不见，是一种面向高级玩家的游戏。当然“马里奥”模式更简单，但同样有时间限制，而且犯错时也会减去时间，所以要正确迅速的进行。而“瓦里奥”模式则是困难重重，一定要小心错上加错，铸成大错。总之，谨慎行事吧。

怎样的游戏

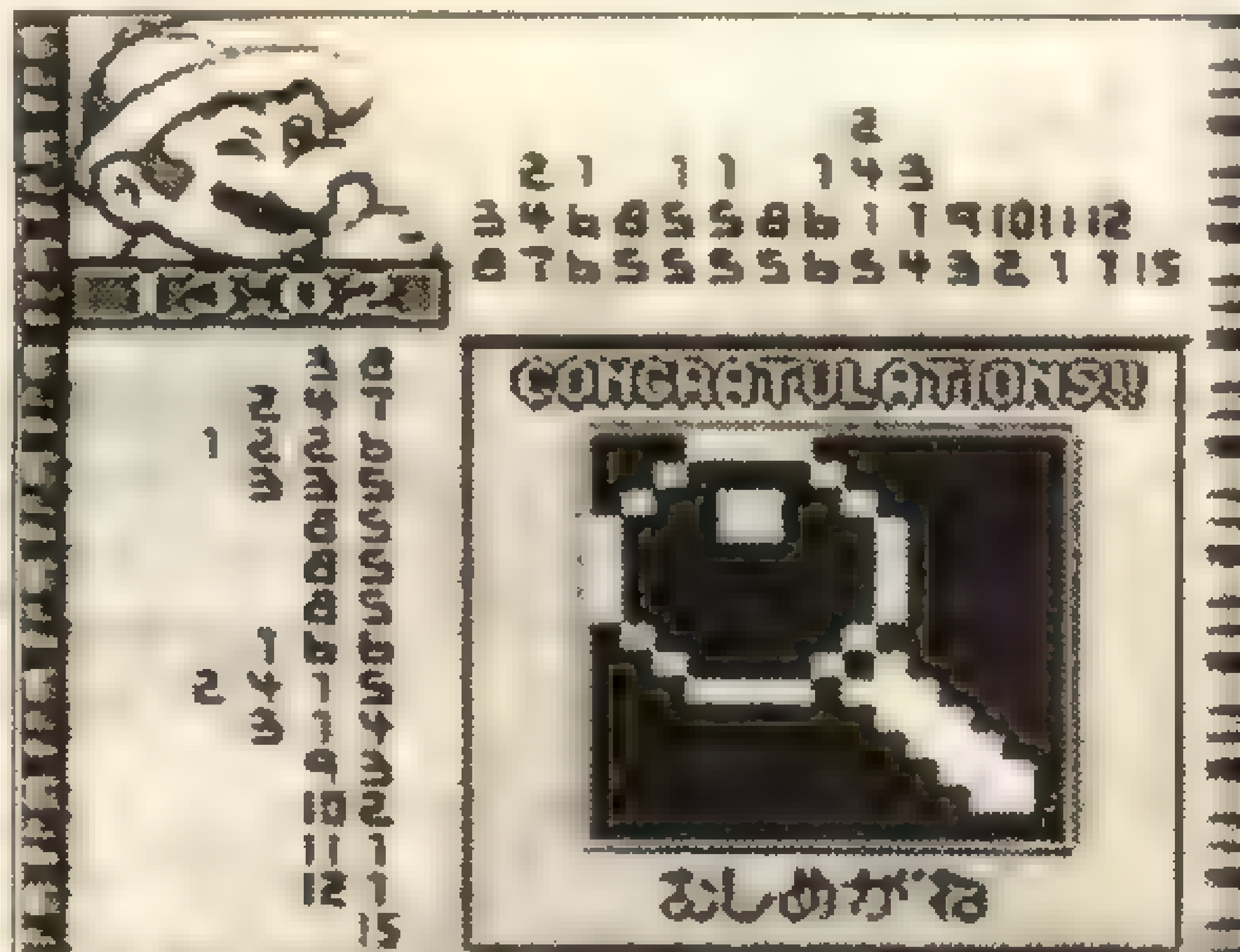
正确领会数字的含义

要以提示数字为线索削去横竖的石板，最终找出藏在石板后的图画，例如数字为“5”的话，就说明这行有某处 5 个连续空格，而同样有“3”、“2”、“4”的 3 个数的话，就说明 3 个连续空格，2 个连续空格和 4 个连续空格在这一行中，至于具体在哪里空，就要根据前后左右的情况来判断，当发现不能削去的部分时，就以 B 键来标记成“×”，以便判断。

▶对于这款游戏看来是要好好地动动脑子。仔细观察、仔细分析后的判断才可信。



◀当提示为“0”时，就毫不犹豫的把这一行都打上“×”记号，以示区分。



▲顺利的进行下去的话，还会出现被蜜蜂追赶的人的图案。



点心抢答

就算你非常爱吃零食，也有答不上来的问题！

厂商:STAR FISH　　发售日:97年9月26日

购买理由

越玩越喜欢吃零食

从二十四小时便利店里出售的零食到世界闻名的糕点，游戏里汇集了范围非常广的点心问题。各种点心的形状、包装、广告到名字的由来光是吃过不可能了解的问题一个接一个。谁要是玩了这个游戏准会成为零食专家，游戏不但角色、音乐十分可爱，而且在每关结束后还有心理测试，隆重推荐给各位女生。

怎样的游戏

别忘了过关后的心理测试

游戏以糖果、口香糖、巧克力、饼干的分类方法出题。可选项的基本上有4个。回答的越快得分就越高，每过一关，作为奖励会得到宝物，使用后有的能使选项变成3个，有的能加长限制时间，总之游戏会变容易一点点。根据玩家的正确率和做法，可以分为从点心舞女到点心王九个等级。

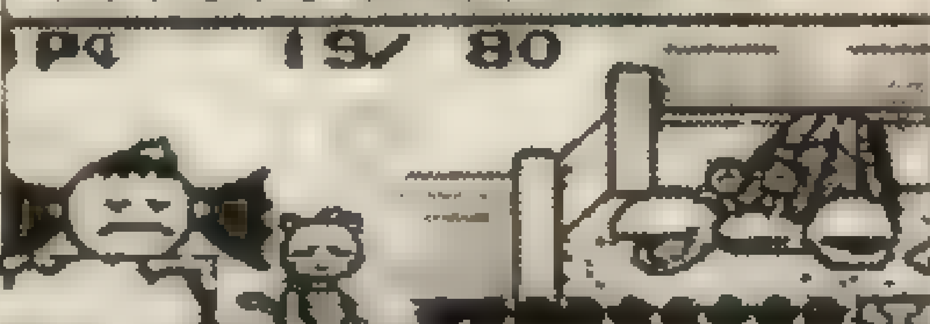
特别附录
心理测试不容忽视

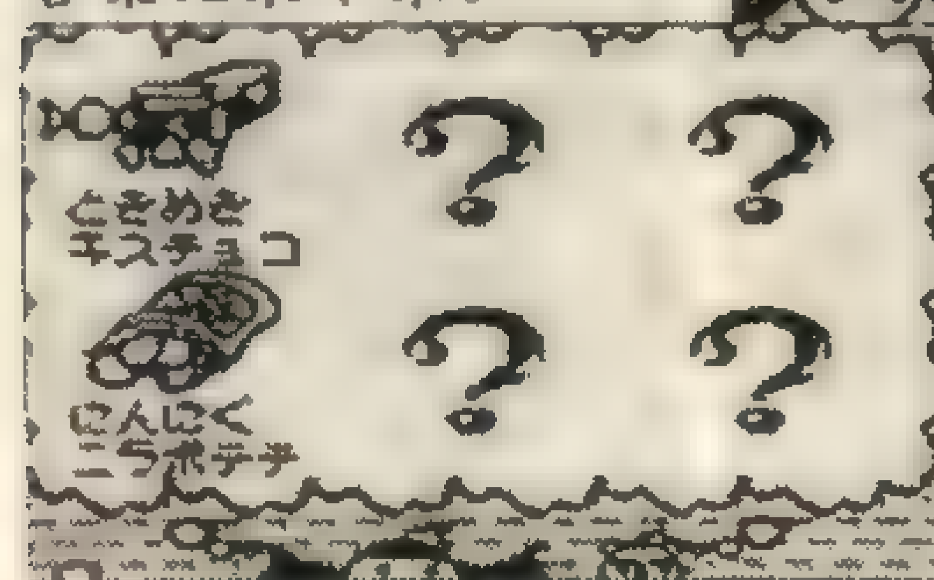
每过一关后，游戏会问玩家是否参加心理测试，不用说当然会参加。和回答问题一样，从4个选项里选出适合自己的，这样电脑就会告诉你的寂寞度和自我陶醉度等数据。因为这些问题都是专家出的，所以近似真正的诊断。



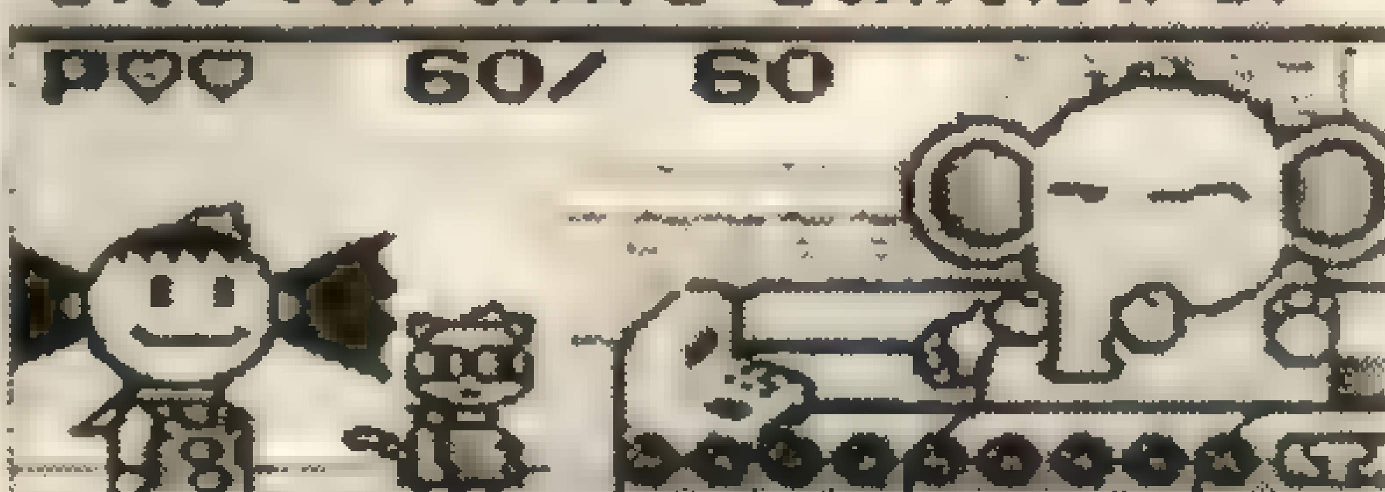
▲一共有四个问题，每答一问，角色就会说一句评语，很有意思。

▶玩家总是答错的话，电脑有时会直接告诉你正确答案。总之，一开始要多玩，并把问题答案记录下来？





◀如果是无论如何也想得到宝物，那就只有再次挑战相应的关了。



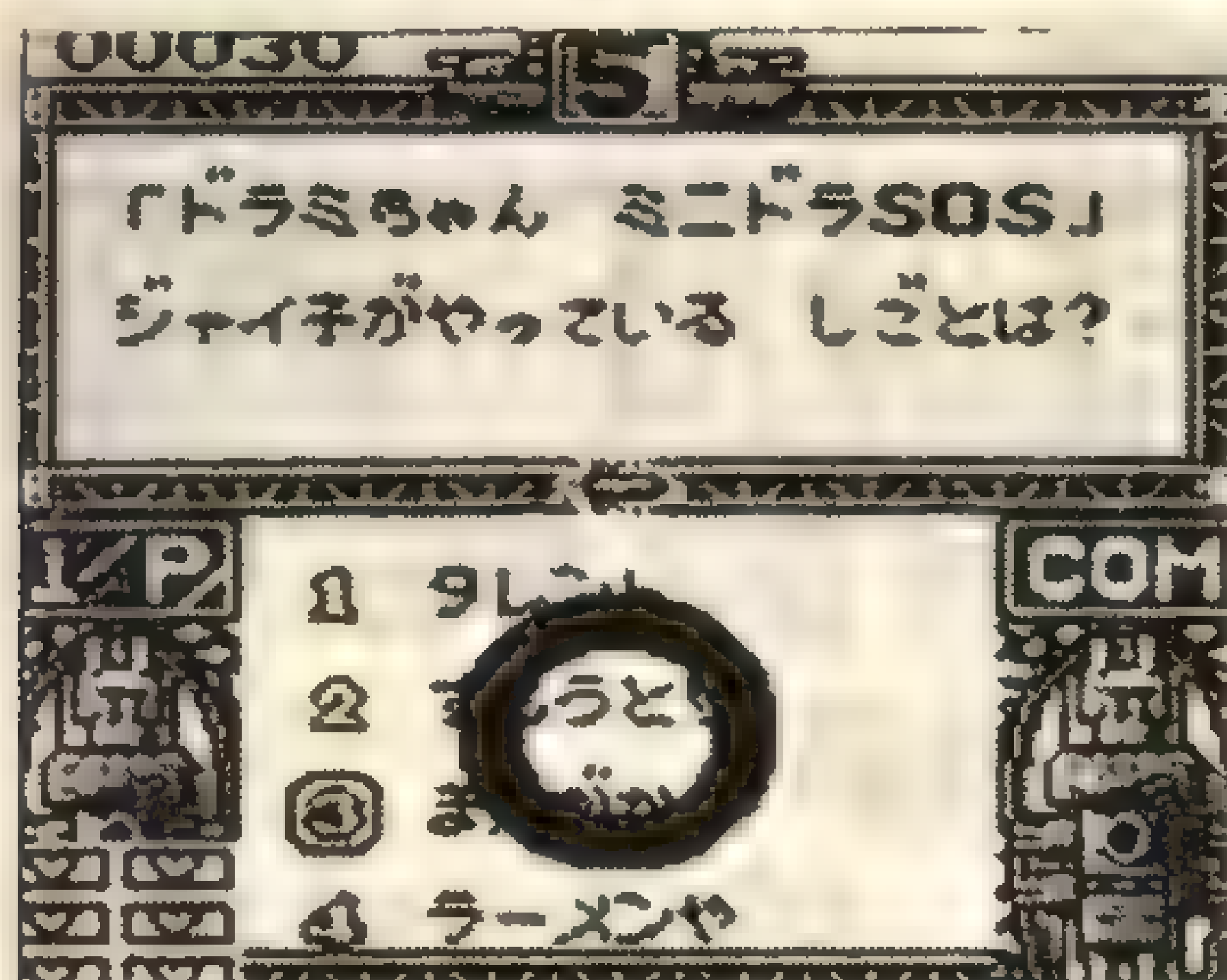
▲古怪的小象要干什么？

ETC

CAPCOM抢答 哈典娜?的大冒险

从一般常识、动画片到历史、体育,范围广泛,要想通关相当困难!

厂商:CAPCOM　　发售日:90年12月21日



购买理由

通向终点的路不止一条

游戏共有四张地图,每张地图通向终点的路都是复数的。只要回答问题,就算原地打转也没人管你,对那些想把宝物一个不落全部拥有的人来说很方便。如果没能顺利走到有宝物的格子里可以兜个圈子再次挑战,要是有利于战胜BOSS的宝物就更不能错过。但要注意一点,别绕着绕着圈子,把血减没了。

怎样的游戏

有很多问题是理所当然不该知道的

在哈典娜的冒险路上,只有答对问题才能前进,和敌人的对战也同样是回答问题。就算答错了,也不会被怎么样,只是减少HP。一开始有6格血,也就是说答错6次就GAME OVER。另外,抢答有时间限制,慢慢腾腾地很快会被判出局。玩家如果不在"体力"尚存时找到BOSS就麻烦了。

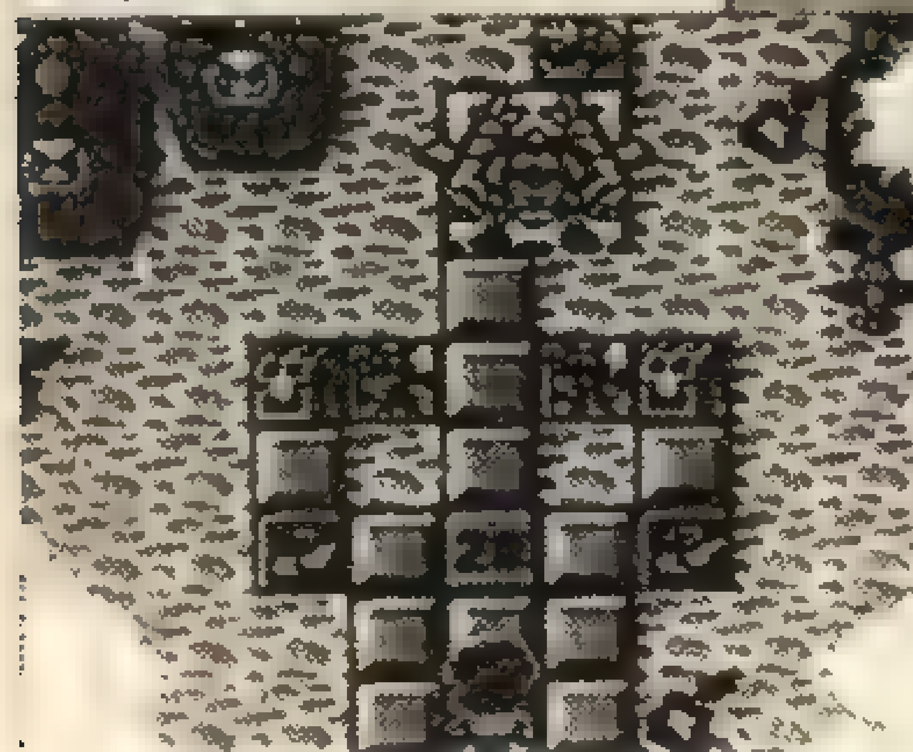
特别附录
多种多样的问题最多允许错6次

问题范围相当之广,包括电视、文学、体育、食品、交通、电影等众多方面。因为是90年制作的游戏,所以一些关于当时电视、动画的问题很难答得出来,是拼命回忆还是跟着感觉走,由玩家自己决定了。总之,要想通关绝非易事。

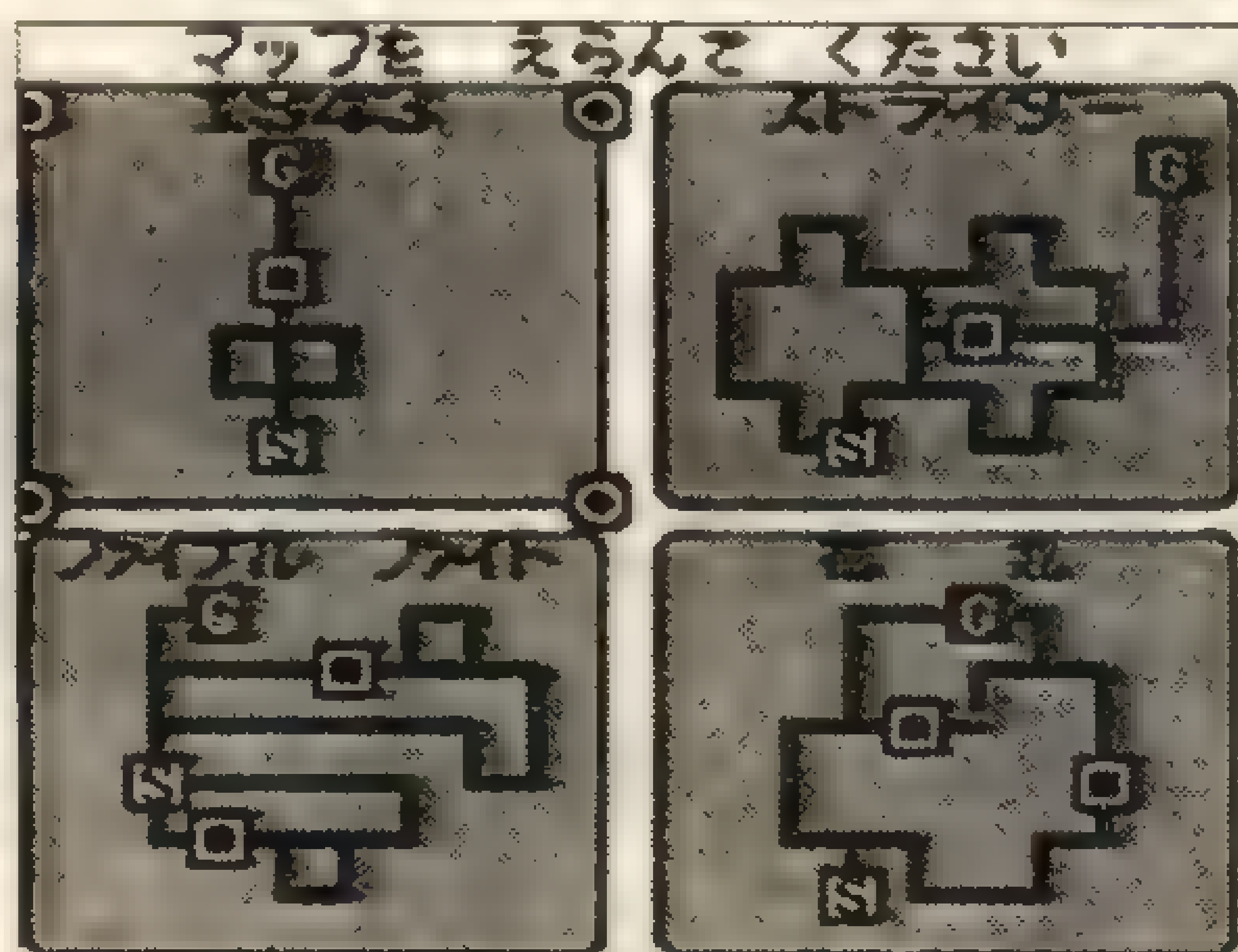


▲只要不使用道具,每个问题都是4选,种类也有很多,很难完全正确回答。

▶正确回答问题后就可以前进了,下一个问题的类型会表示在右上角,认真考虑后再做选择吧!



◀在地图上怎么前进完全由个人决定。既可以全力前进,也可以拼命地收集道具。



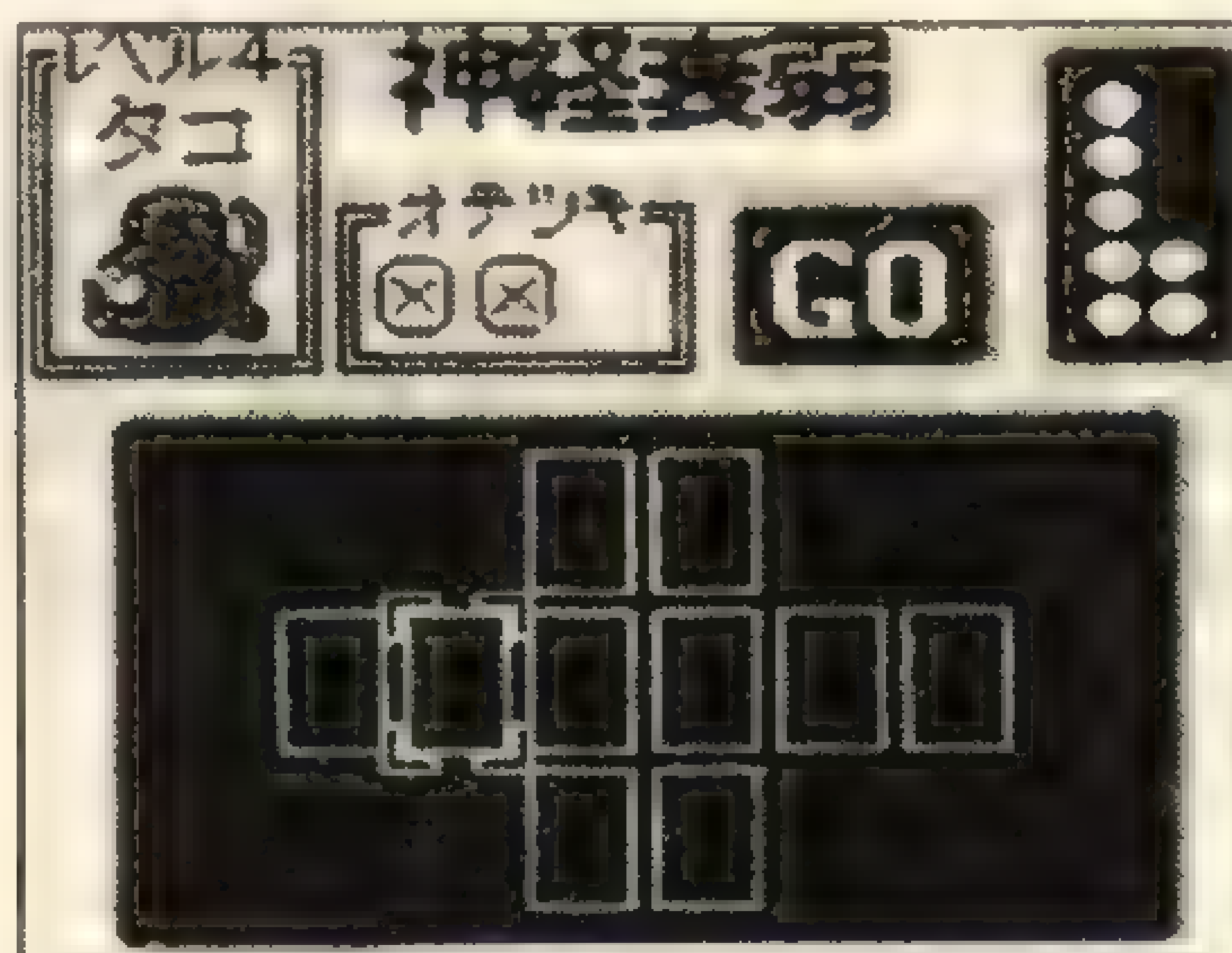
▲首先从选择地图开始,复杂的地图并不一定就很难完成!

合集

扑克牌合集GB

大家熟知的扑克牌摇身一变成了TV GAME!如果拥有GB,就能随时随地玩游戏!

厂商:BANPRESTO　　发售日:97年12月12日



购买理由

五种招牌玩法重现

"拉耗子"、"找对子"、"看谁速度快"等众所周知的五种扑克牌玩法被搬到GB上来。令玩家随时随地都可以游戏。基本玩法和真正的扑克完全一样。而且还可以按玩家的喜好,将规则设定得更细。

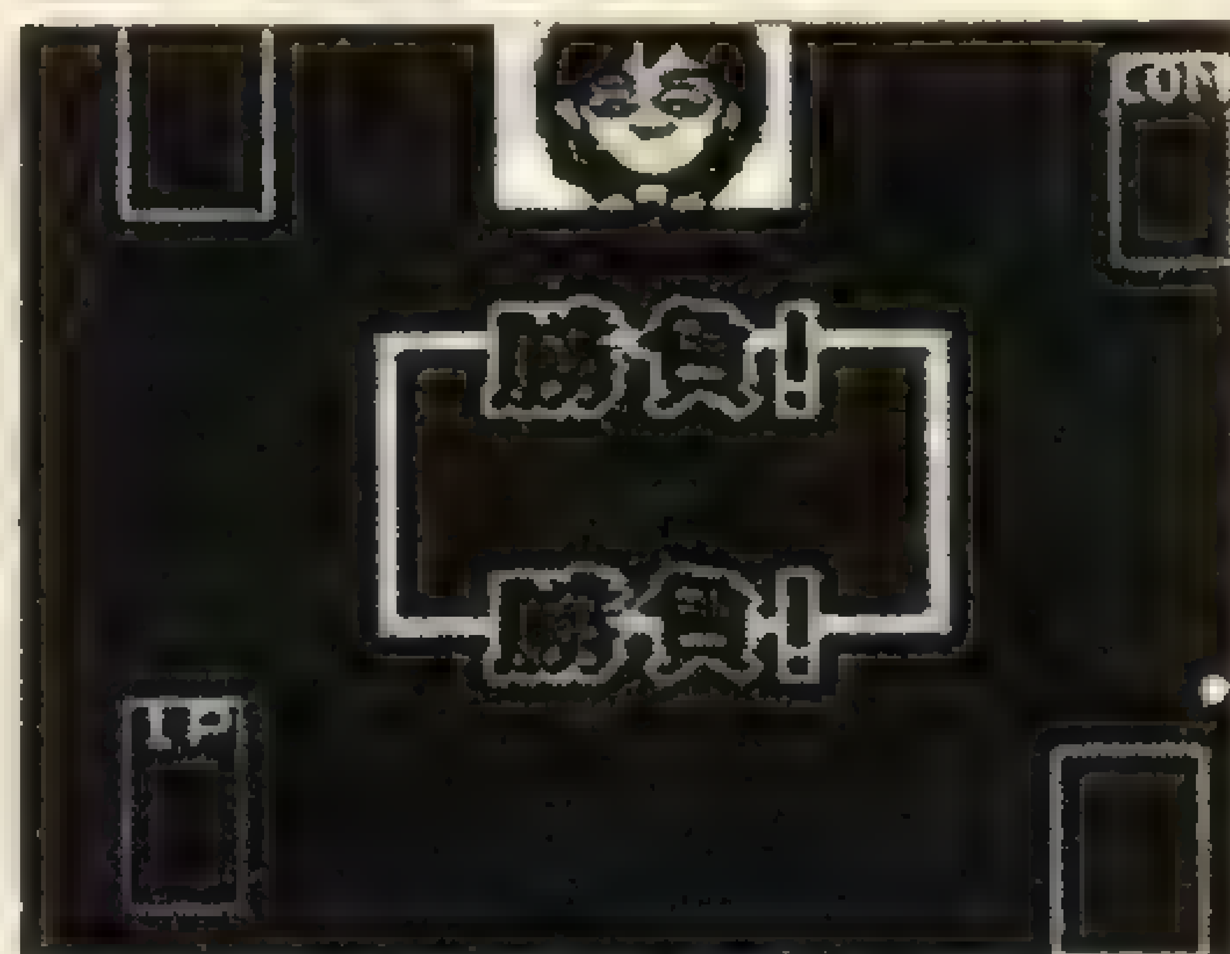
怎样的游戏

基本玩法与扑克牌完全相同

"憋7"是以"7"为中心,将同一花色的牌向两边顺序打出的游戏。"争上游"在日语中叫"大富豪"或"大贫民",是看谁先把手里的牌出完的游戏。"看谁速度快"可以通过通信线二人对战,是比谁先打出桌面上牌的下一张牌。从扣着的牌中找出一样的牌,即"找对子",是考验人的反应和记忆力的。"拉耗子"是抓五张牌,按照同花顺、4张、耗子……的顺序和数字、花色比大小。日本玩法中还可以交换一次牌。那么实际赌一把,看看能胜多少筹码。

特别附录
角色设定为漫画家唐泽直树

担当角色设计的是漫画家唐择直树。游戏标题画面中出现的傻乎乎的波奇小猫,还有作为对手登场的短发少女、可怕的眼镜大叔、戴帽子的酷哥都出自他的笔下。特别是在"看谁速度快"中有十二个这样的角色,玩家要与他们一一对决。那种模模糊糊的人物感觉很可爱。



▲"速度"模式名副其实,完全考验人的反射神经,出错卡片的话就会失去时间。

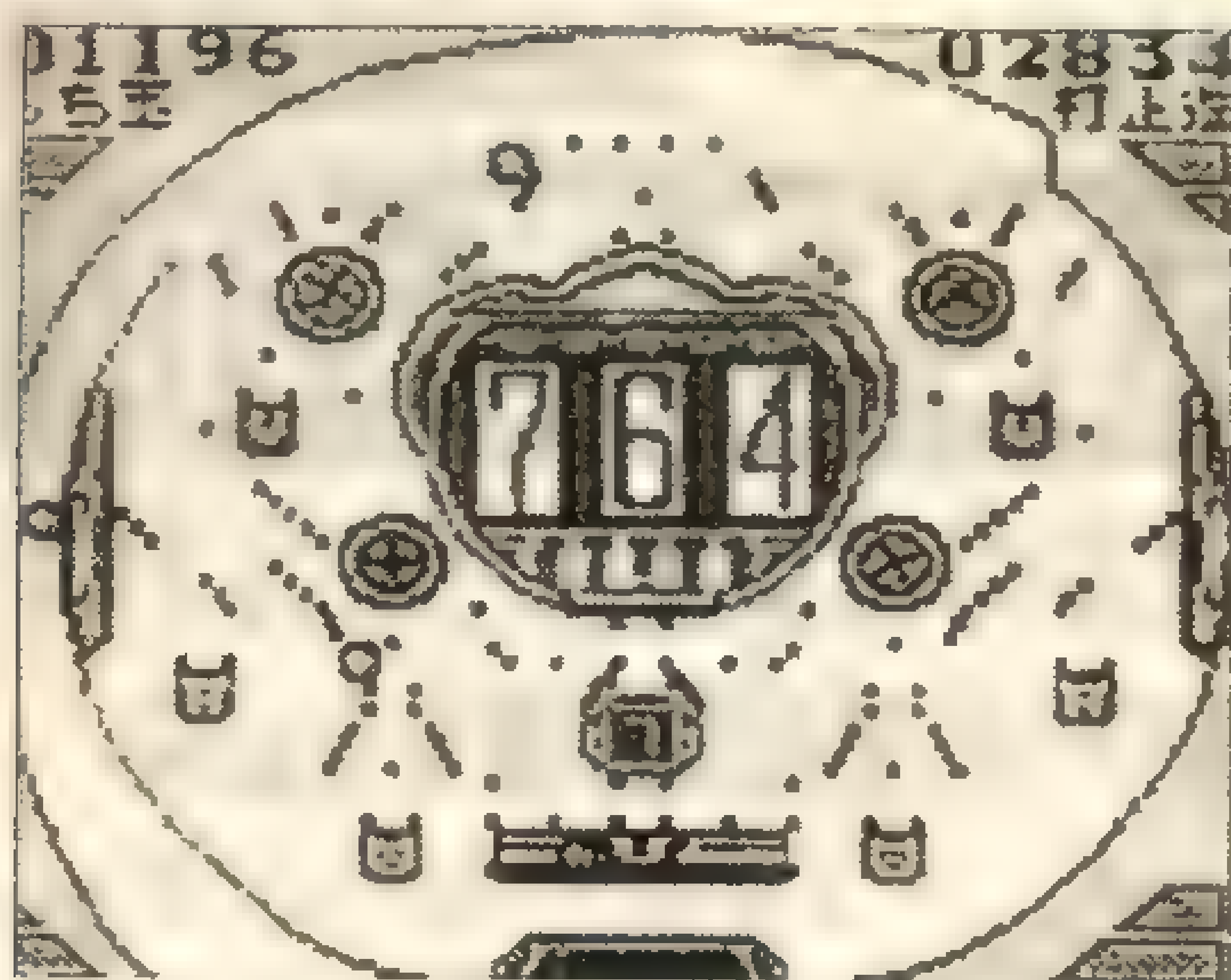
▶喜欢玩扑克的玩家可以称心地游戏了。只要拥有GB和这款软件就可以随时随地的玩扑克了。



◀在"大富豪"模式中,除了"革命"外,还有禁止出"顺子"等有很多具体规定。



▲不要忘记与其他玩家对战哦!



合集

弹子夫君游戏合集

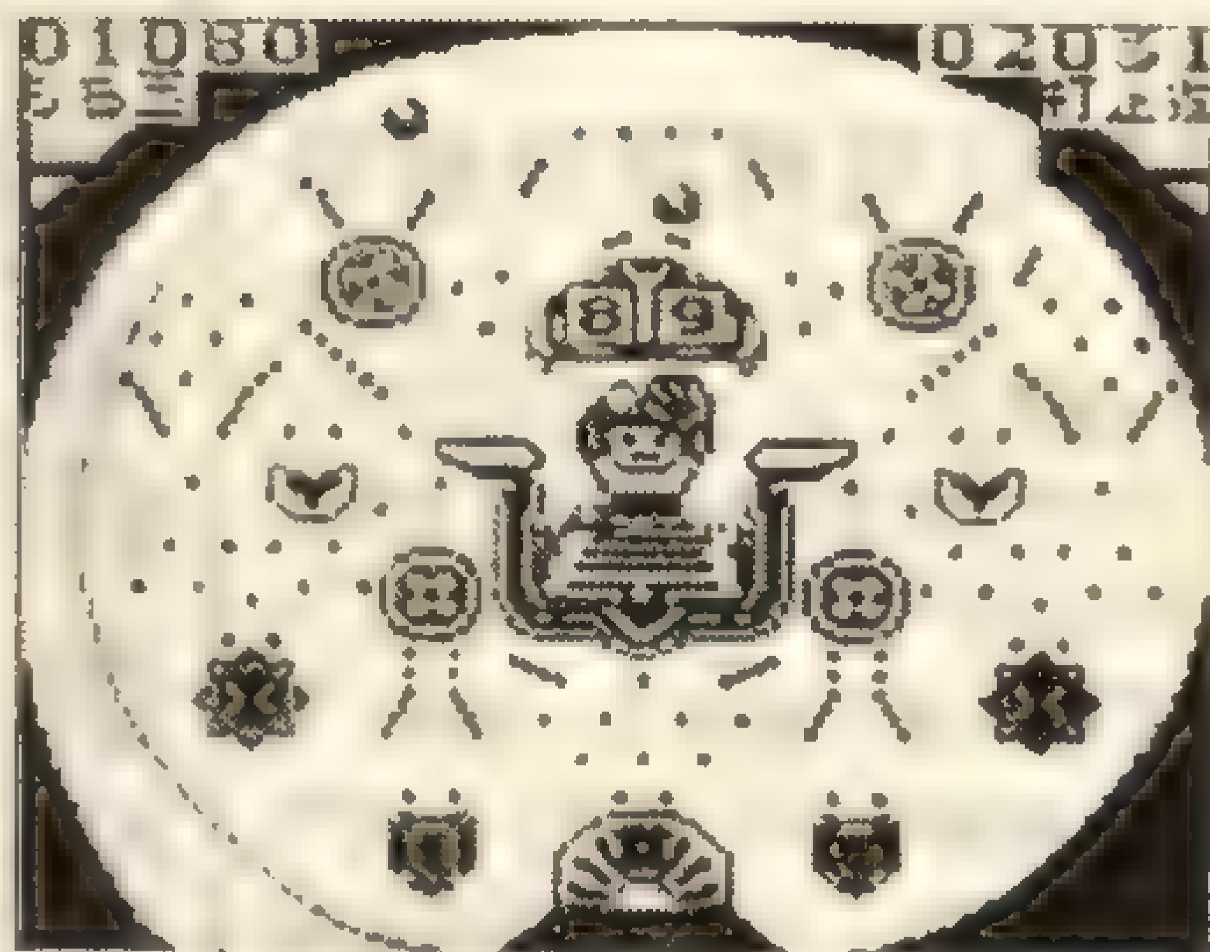
三部弹子机游戏再加一部方块类游戏组成绝对超值的选择!

厂商:BANPRESTO　　发售日:96年11月29日

特别附录

游戏传授你弹子机的基础

玩家打羽根机时，只要把弹子打入机器下部的三处洞中，位于机器中央的"羽根"就会打开一下，这时如果能打进弹子……



▲小小的弹子游戏竟然有如此巨大的魅力，如果你是休闲型玩家的话就一定不要错过本作。

购买理由

为了救出公主，在弹子机上一决胜负

93年至95年之间所出的弹子机游戏的四合一。"弹子夫君1"、"2"、"3"在剧情上是连续的。第一集讲述主人公弹子夫营救弹子机王国公主银子的故事。第二集是说银子病危，弹子夫为她寻找特效药。在第三集里，弹子夫将竞选附马。三集的共同点是只要打弹子机赚够一定数目的弹子就可以过关。而"弹子夫君方块"是一款较怪异的方块类游戏。

怎样的游戏

选好一台，占着不走

"弹子夫君"、"2"、"3"有着相同的规则，而且都分为"777"机和"羽根"机两种弹子机。如果和机房里的人搭话，还会告诉你一些窍门，比如如何控制弹子速度还有不用一直按着不放就能打出弹子的方法。在"弹子夫君方块"中，只要把两个一组的方块，横竖凑成四个相同的就能消去，而且4部作品只有它可以联线对战。

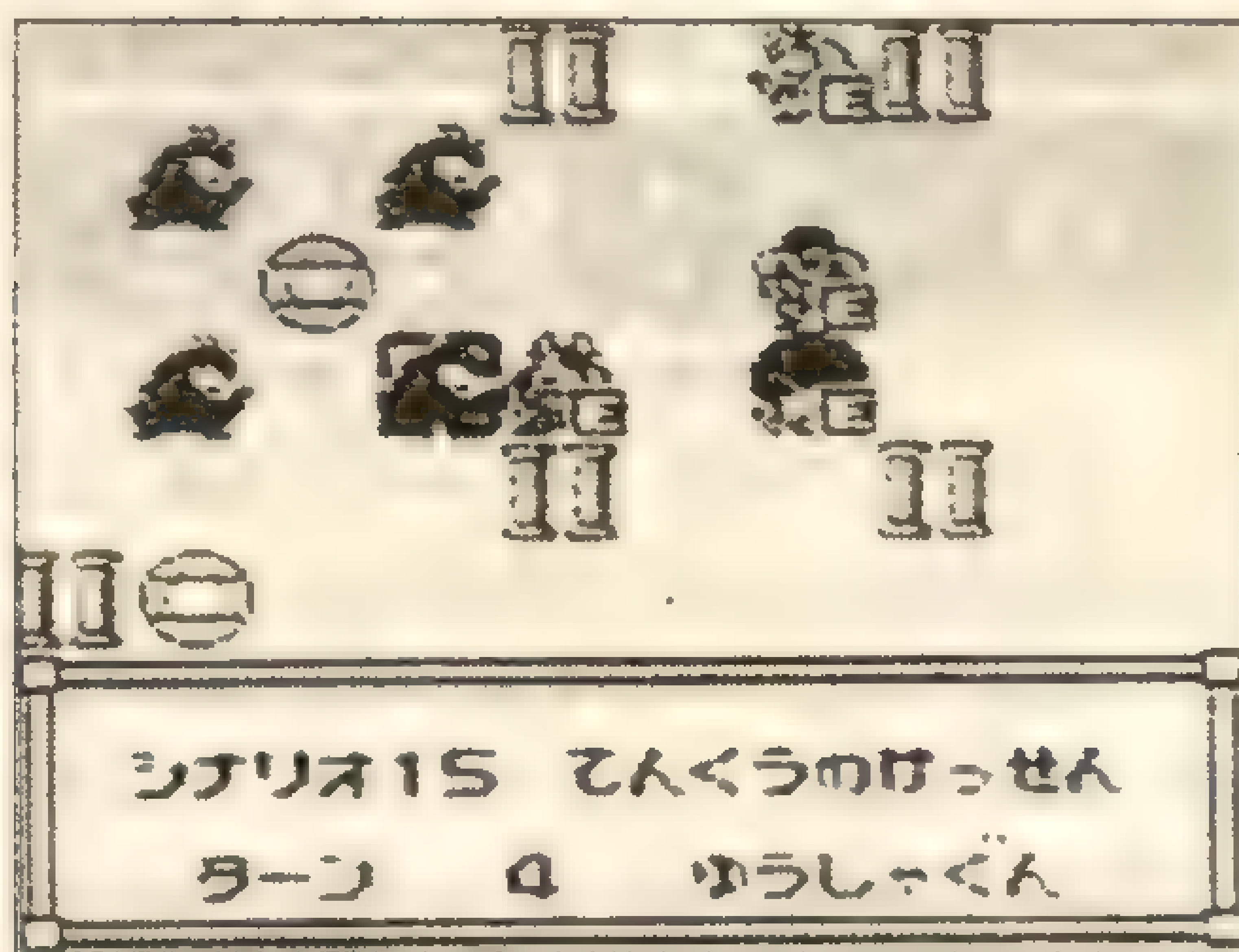


▶倾听鬼人的事情，帮他们排忧解难吧！只不过全都是打柏青哥。

◀在"弹子夫君"中落下来的方块竟都是柏青哥里的居民，有"弹子夫"、"公主"、"银子"等。



▲努力对出"777"吧！

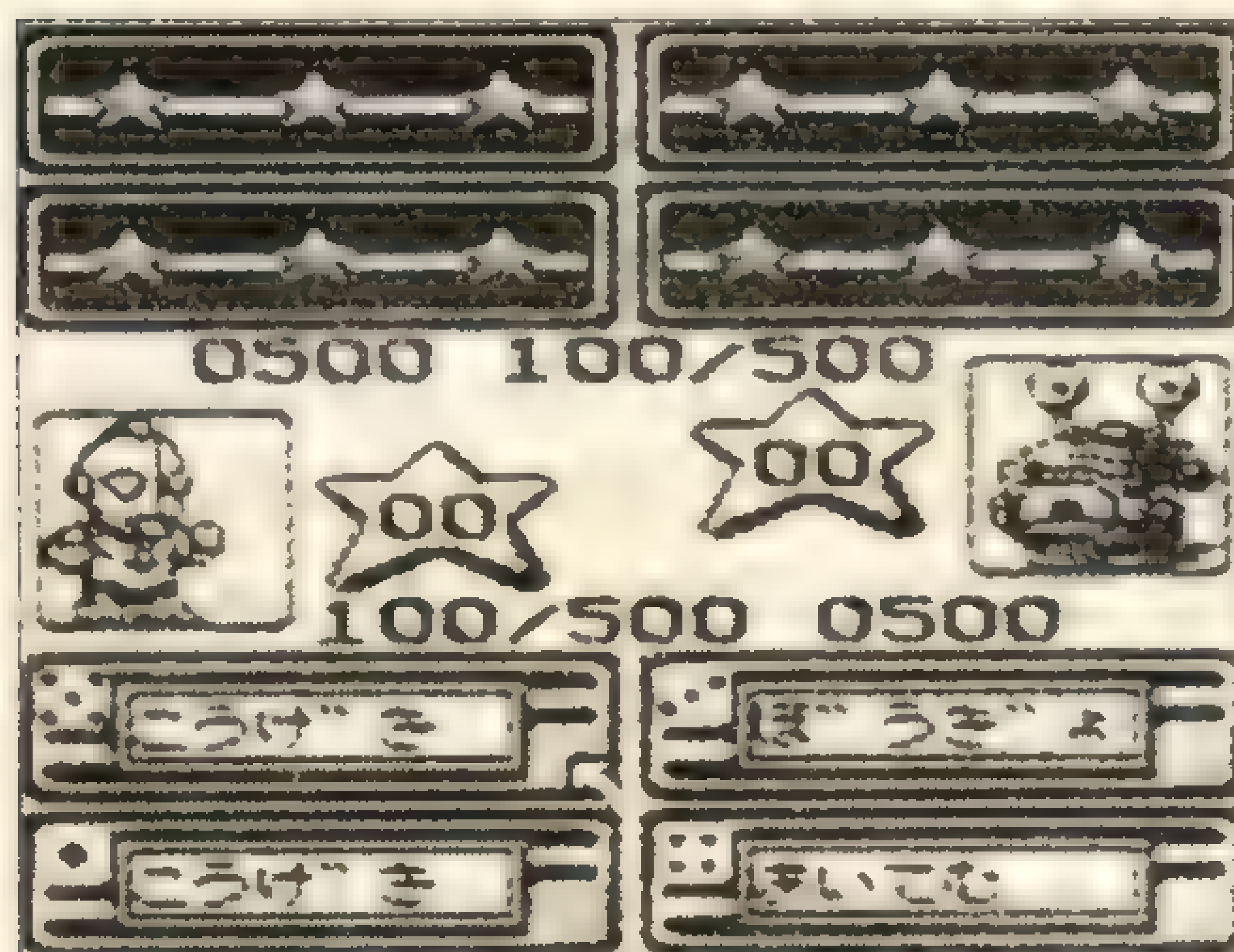


■厂商:德间书屋
■发售日:91年4月19日
■入手难易度:难

SLG

小英雄拉依克邦传说

为了保卫祖国莱那克王国，勇者里木与勇者军并肩作战,最终目的是打倒大魔王。玩家要抓住自军的特点，占据有利地形，与魔王军周旋,只要你能经得起十四场战役的考验,就可以见到最后的 BOSS——毁灭大魔王。不过这决不是一件容易事，因为大魔王手下的十四魔头会在沿途布下天罗地网。但是不用怕,只要时刻不忘记回复体力,而且充分利用合体神社,相信你就会看到精彩的结局画面。

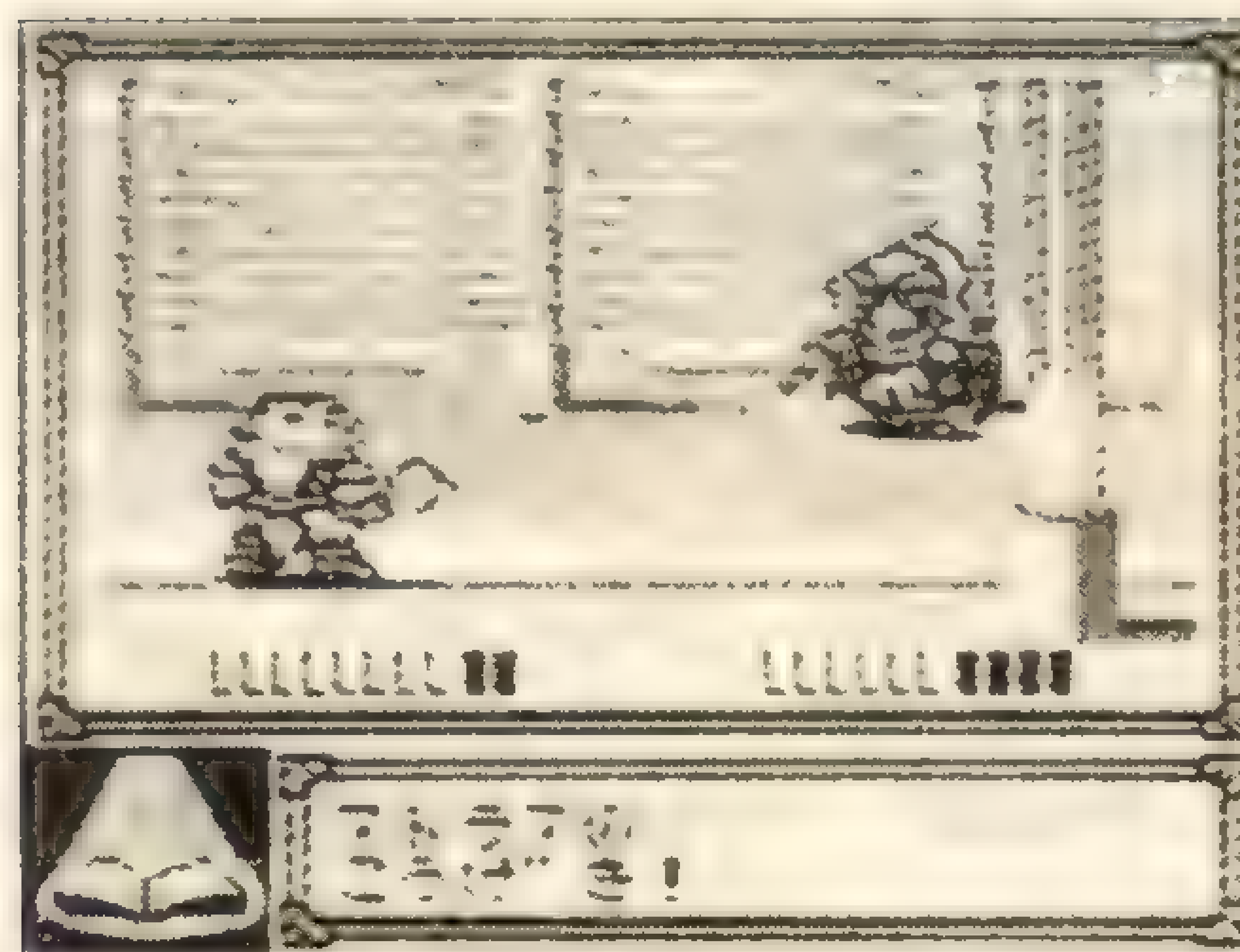


■厂商:BANDAI
■发售日:90年5月26日
■入手难易度:难

SLG

咸蛋超人俱乐部·擒兽记

游戏一开始首先在宇宙、农村、城市中挑选地图，然后在十四位煎蛋超人里选出老大和怪兽军团对决。总的来说对地图的选择是个难点，本来地图就不大，又有敌我之分，再加上敌我各十四员大将在上面你砍我杀的，刚上手的玩家很容易头脑发涨。一旦我方超人与敌兽不幸遭遇，就会跳入战斗画面，有四种卡片和宝物供玩家选择。每打倒一只怪兽都会 LV UP！如果打倒的是怪兽首领，屏幕上就会打出 YOU WIN 的字样。



■厂商:ATLUS
■发售日:95年3月4日
■入手难易度:难

RPG

另一部圣经

阿特拉斯 RPG 特有的混暗气氛是本游戏的魅力所在。以"女神转生"系列闻名的阿特拉斯，这次在 GB 上推出长编 RPG，战斗完全采用战棋类形式，只要达到特定要求，就可进入下一关。在系统方面，凡是在地图上出现的魔兽系战士均有机会说服成为伙伴。除此之外，相同战士可以通过合体变身为超强战士。游戏风格与"女神转生"系列极为相似。



■厂商:SQUARE
■发售日:90 年 12 月 14 日
■入手难易度:难

RPG

SA·GA 2 秘宝传说

主人公的父亲是个冒险王，离家数年未归，于是主人公带着三名伙伴千里寻父，并盼望着能早日把他带回到母亲身边。

伙伴可以在人类、魔物、魔法师当中选择，魔物不能象人类那样使用武器，不过可以靠吃打倒怪物的肉 LV UP。人类攻守兼备实力平均，而且通过不断战斗积累经验还可以学会各种魔法。如果你想战无不胜就用人类组队吧。



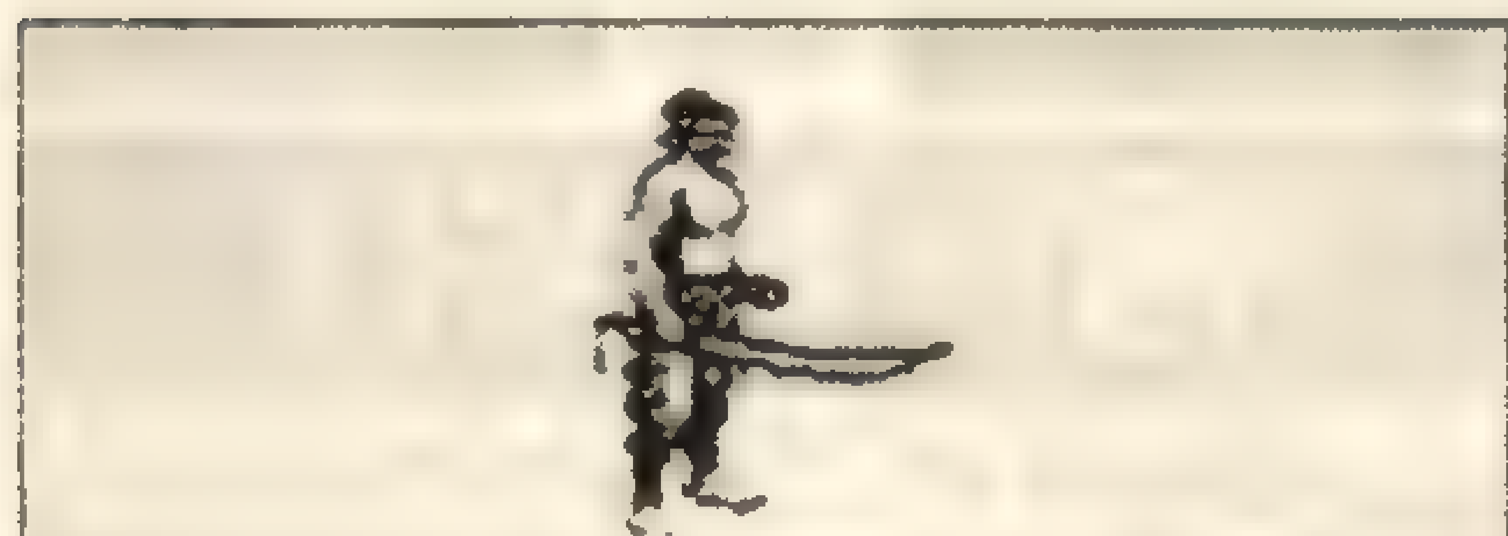
■厂商:SQUARE
■发售日:91 年 12 月 13 日
■入手难易度:难

RPG

SA·GA 3 时空的霸者

作为 RPG 超大作"沙加"系列 GB 版完结编的"时空霸者"已经成为了口碑极好的佳作。基本系统上同前作一样,没有太大改变,依然是以四人队伍为标准。但是整体水平明显高于前作。

随着剧情发展，会有角色各种不断登场。另外，在战斗方面有很多体贴玩家的设定，比如象指令选择以及攻击敌人弱点时均会出现帮助信息,十分方便。

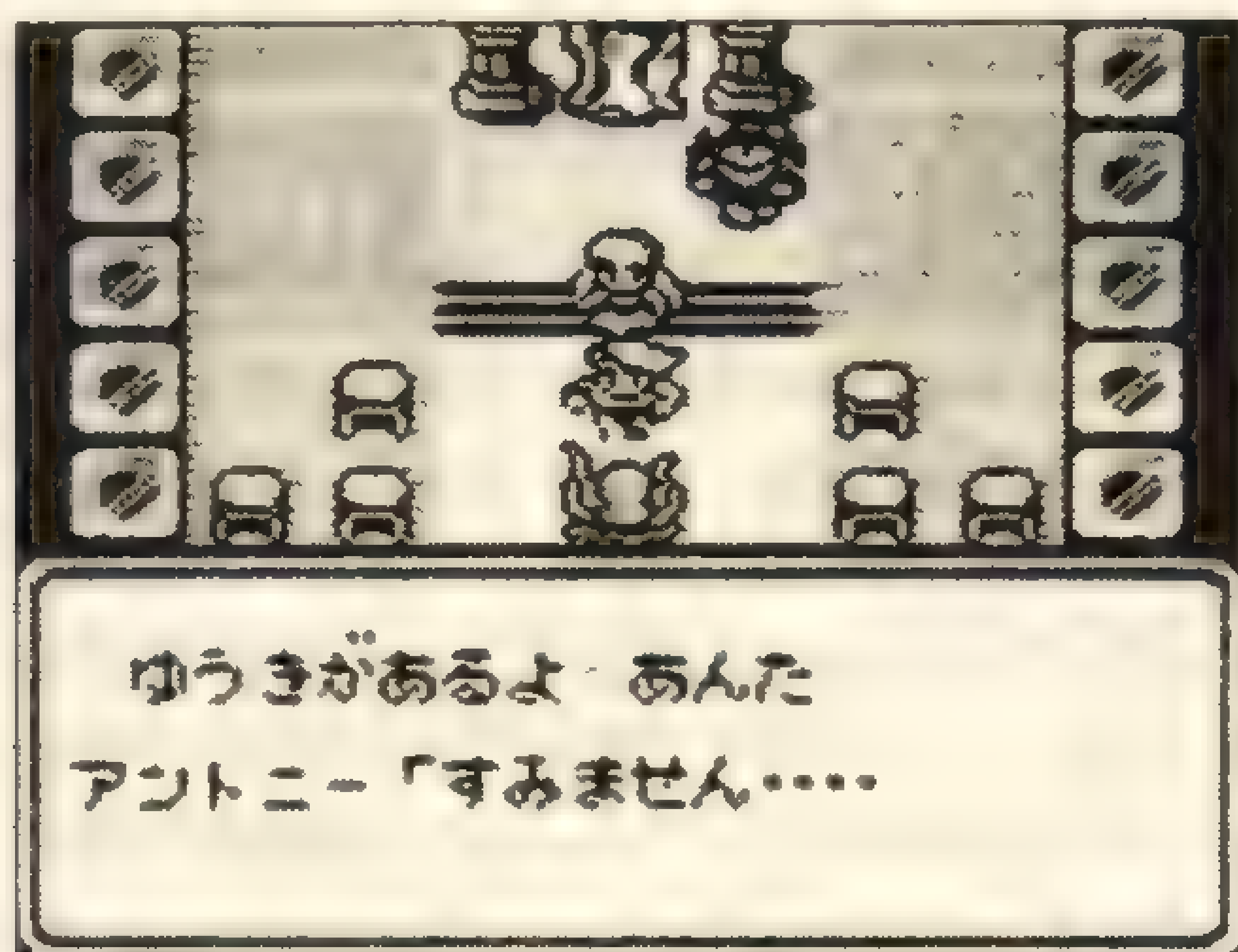


■厂商:ASCII
■发售日:92 年 12 月 26 日
■入手难易度:难

RPG

巫术外传Ⅱ 古代皇帝的诅咒

作为续作，无论是迷宫层数还是游戏难度上都大大加强了。与前作相比，除了基本系统完全移植外，在迷宫层数和登场怪物强度上都做了调整，迷宫增加到地下十层，敌人中也出现了一些新角色，使游戏时间大大加长。另外，在前作中培养的角色的各项能力值也可以通过用通信线连接两台 GB 直接继承下来,很方便吧。



■厂商:ASCII
■发售日:93年9月25日
■入手难易度:相当难

RPG

巫术外传Ⅱ 暗之圣典

人气电脑RPG的GB版第三部,也是最后一部。故事情节十分俗套,又是从魔族手中拯救祖国的老题材。玩家除了可以在镇上收集情报购买装备以外,能做的就只有在3D迷宫里打打杀杀。第一部和第二部培养的战士仍然可以通过通信线使用。奉劝各位,安全第一,在迷宫里要一步一个脚印,千万不可心急气燥,不然很容易全军覆没,而且一旦队伍里无一生还,游戏会自动SAVE,连你按复位的机会都不给,只有再派一队人去人他们收尸了,真是残不忍睹。

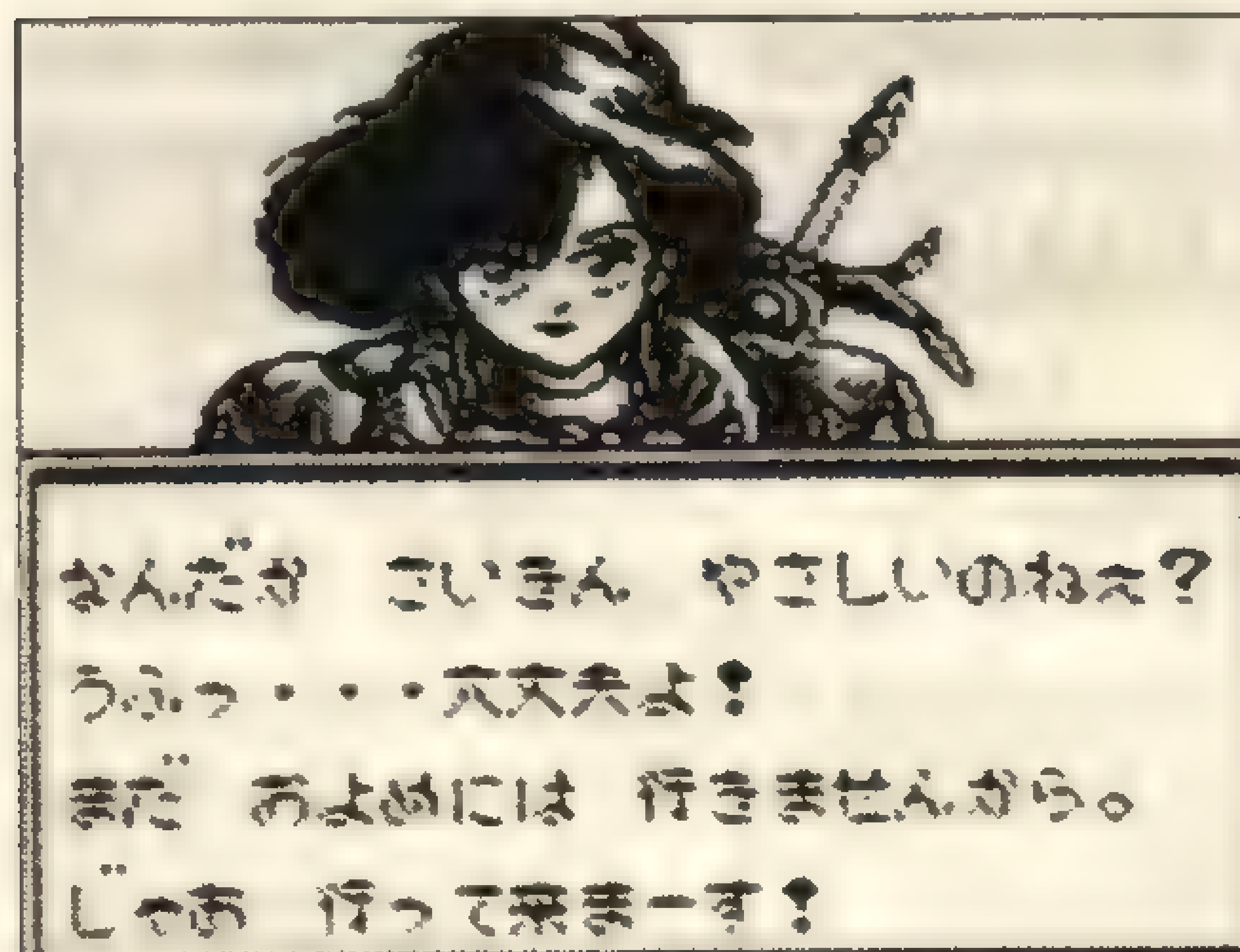


■厂商:TOMY
■发售日:91年9月27日
■入手难易度:难

RPG

阿蕾莎Ⅱ

人气电脑RPG的GB版第三部,也是最后一部。故事情节十分俗套,又是从魔族手中拯救祖国的老题材。玩家除了可以在镇上收集情报购买装备以外,能做的就只有在3D迷宫里打打杀杀。第一部和第二部培养的战士仍然可以通过通信线使用。奉劝各位,安全第一,在迷宫里要一步一个脚印,千万不可心急气燥,不然很容易全军覆没,而且一旦队伍里无一生还,游戏会自动SAVE,连你按复位的机会都不给,只有再派一队人去人他们收尸了,真是残不忍睹。



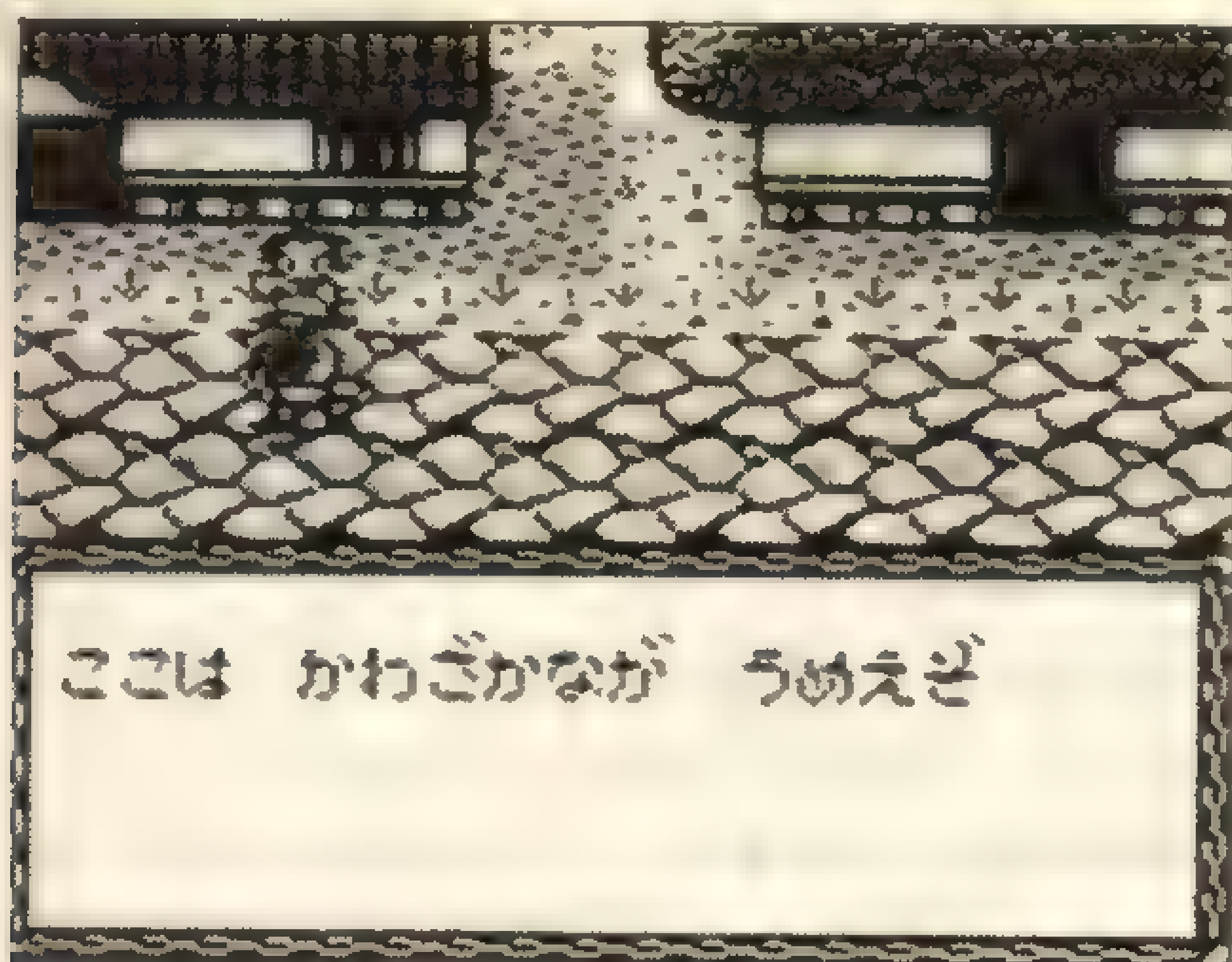
■厂商:TOMY
■发售日:92年10月16日
■入手难易度:难

RPG

阿蕾莎Ⅲ

看上去似乎很宁静和平的哈罗哈罗镇,实际上杀机四伏……德鲁和玛蒂里娜又再一次踏上冒险的征程。他们能不能打倒大魔王哈瓦德?谁是本玛璐奇斯特?还有藏在阿蕾沙神殿的三枚戒指又意味着什么?这些迷题都等着你去解开。

作为知名系列的完结编,画面和游戏的细节部分都制作得十分到位。



■厂商:BANPRESTO
■发售日:90年12月8日
■入手难易度:相当难

RPG

隐忍降魔录~ONI

刀子嘴豆腐心的主人公天地丸，受他唯一的知己飞龙彩藏之托，保管一本密书。可是万万没有想到那本书竟被人抢走了，正当其不知所措的时候，村子又遭魔物袭击，村民无一生还，真是祸不单行。从此天地丸了解到了自己的命运，带着一块神奇的石头踏上旅程。途中他察觉自己原来是鬼神·魔封童子的化身。当然，这次命运之旅也变得更是困难重重。基本上说，游戏本身和一般RPG没什么区别。不过，以鬼、人魂、貉等日本古代妖怪作为主角倒是不错的设定。

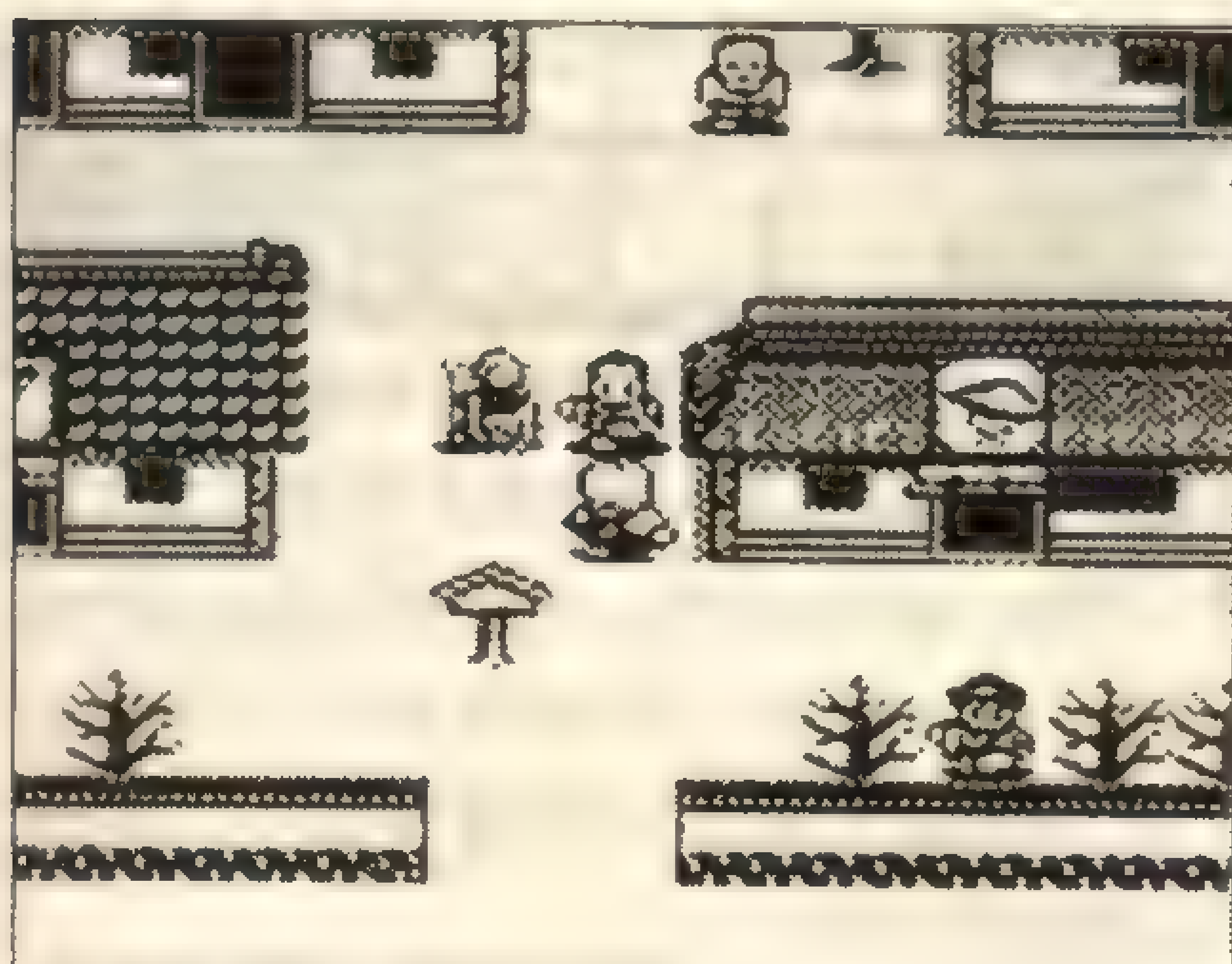


■厂商:BANPRESTO
■发售日:92年2月29日
■入手难易度:相当难

RPG

隐忍传说 ONI Ⅱ

这次的主人公是退魔师高野丸。故事是这样的：精通魔斩妖的高野丸受狐妖之托到山寺去送一封信给那里的岚童和尚。在寺里得知酒秃童子复活的消息，于是，他与和尚一同下山除魔。Ⅱ和Ⅰ相比最大的进步就是小组战斗成为可能。登场人物的增加，故事情节的复杂化，使游戏变得更多姿多采，更加丰满。顺便说一句，按B键可以储存进度。



■厂商:BANPRESTO
■发售日:93年2月26日
■入手难易度:相当难

RPG

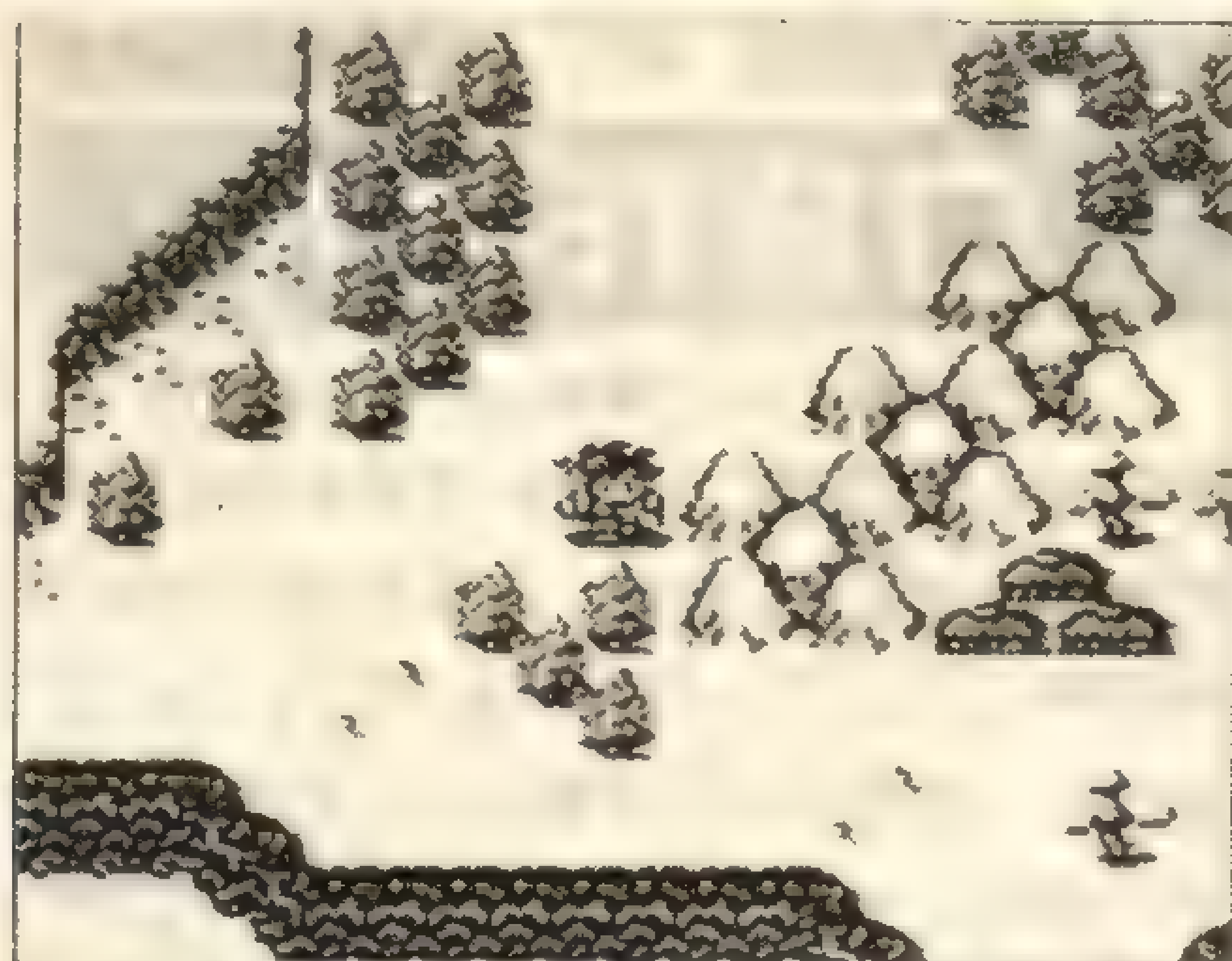
ONI Ⅲ 黑暗的破坏神

人气RPG的第三集，ONI的悲惨命运仍在继续。作为人气RPG的第三集，这次还是把背负隐忍命运的少年作为主人公，游戏讲述常叶丸违背了与死去祖父之间的约定，打开了本不该打开的"藏"的大门，并和那里的看守仓童子一起踏上复仇之路，时光倒流，舞台一下转到了过去……

在第三集中，剧情将以"藏"为中心，并以时间的倒流为主轴发展故事。

RPG

ONI Ⅳ 鬼神的血族

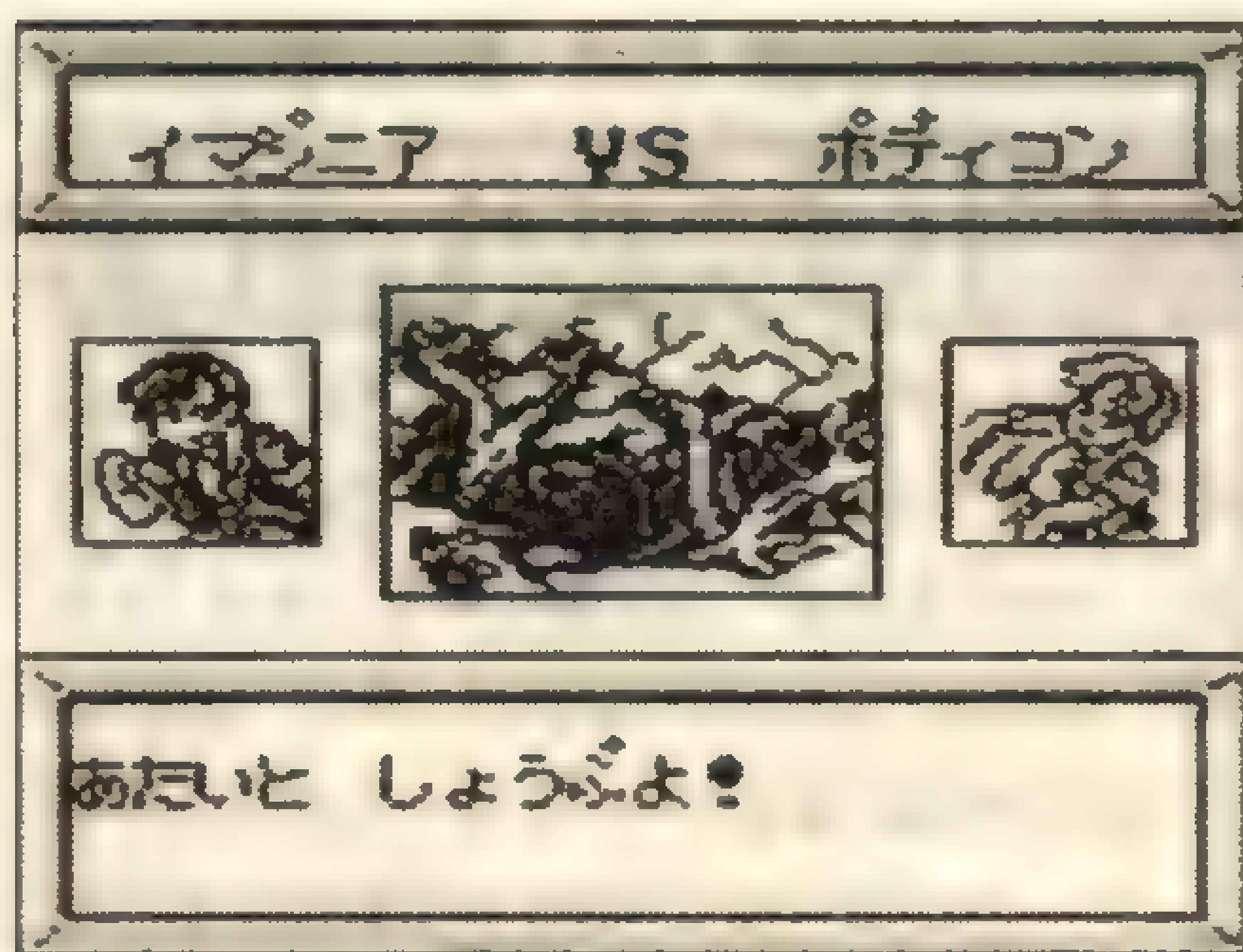


■厂商:BANPRESTO
■发售日:94 年 3 月 11 日
■入手难易度:相当难

可以挑选适合自己的难度，要在战斗中时刻留意体力隐忍（ONI）系列第四集。老角色的登场自然不会少。故事从茨鬼童子和琴音的孩子音鬼丸为了寻找被人拐走的双胞胎妹妹出行开始，玩家要做的首先是找到通往人间界的道路。本集的一大特点就是游戏难度（敌人强度，经验值之差）可以由玩家自己选择。另外，在战斗中受损数值不会显示，所以玩家要时刻留意 HP。

RPG

组装机兵



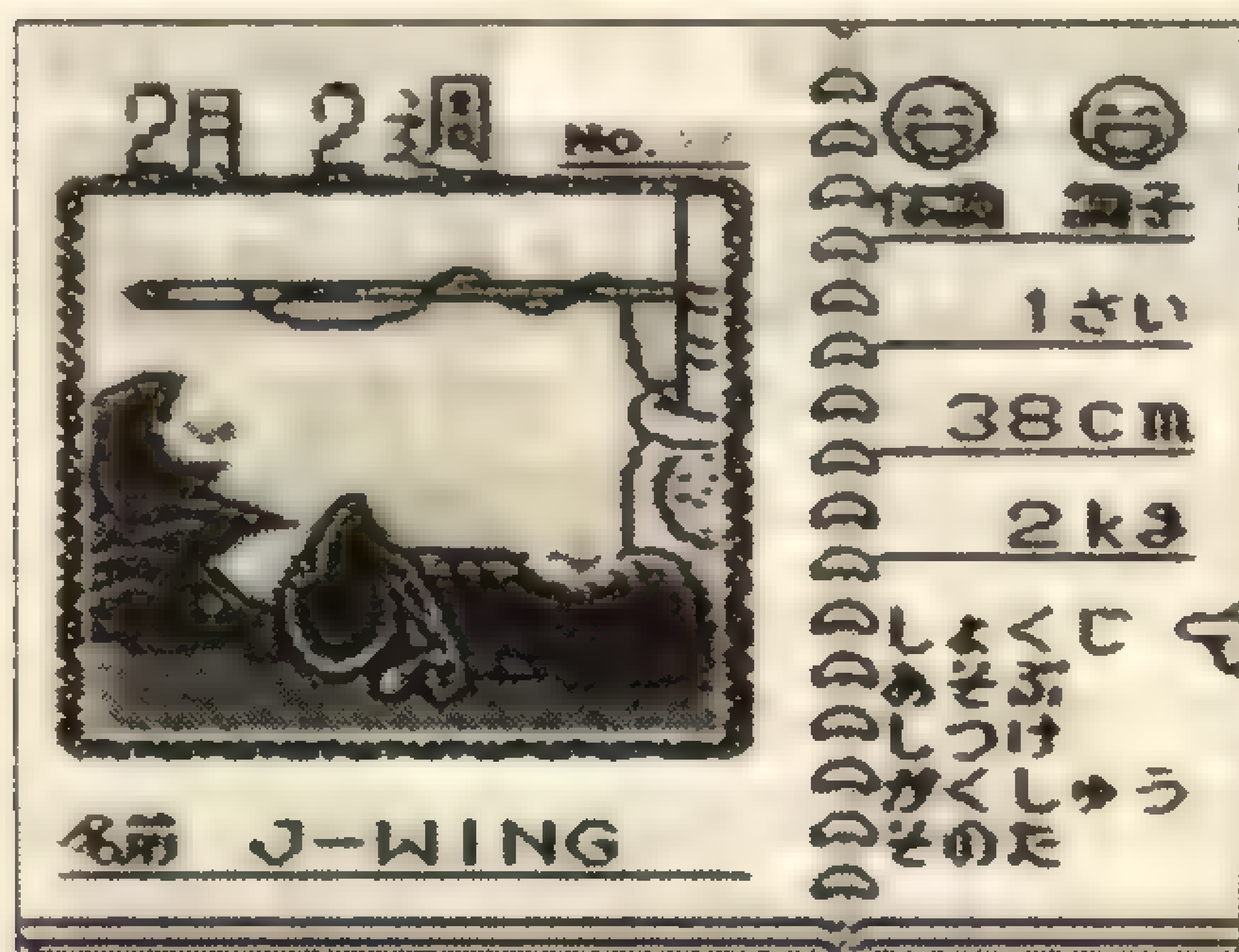
■厂商:IMAGINEER
■发售日:97 年 11 月 28 日
■入手难易度:容易

这是一款与众不同的 RPG。玩家从二百四十种之多的部件中任意挑选并自由组合成只属于玩家自己的机器人，然后与其它机器人战斗，一争高下。每个机器人都有决定其特性的"金属片"，根据战斗的结果，"金属片"会一定程度的变强，而机器人的能力也随之变化。另外，游戏初期的机器人分为"独角仙"和"锹形甲虫"。

两种不同的版本，如果用通信线连接、交换部件和金属片并联线对战的话，就可以收藏更多更广的机器人。

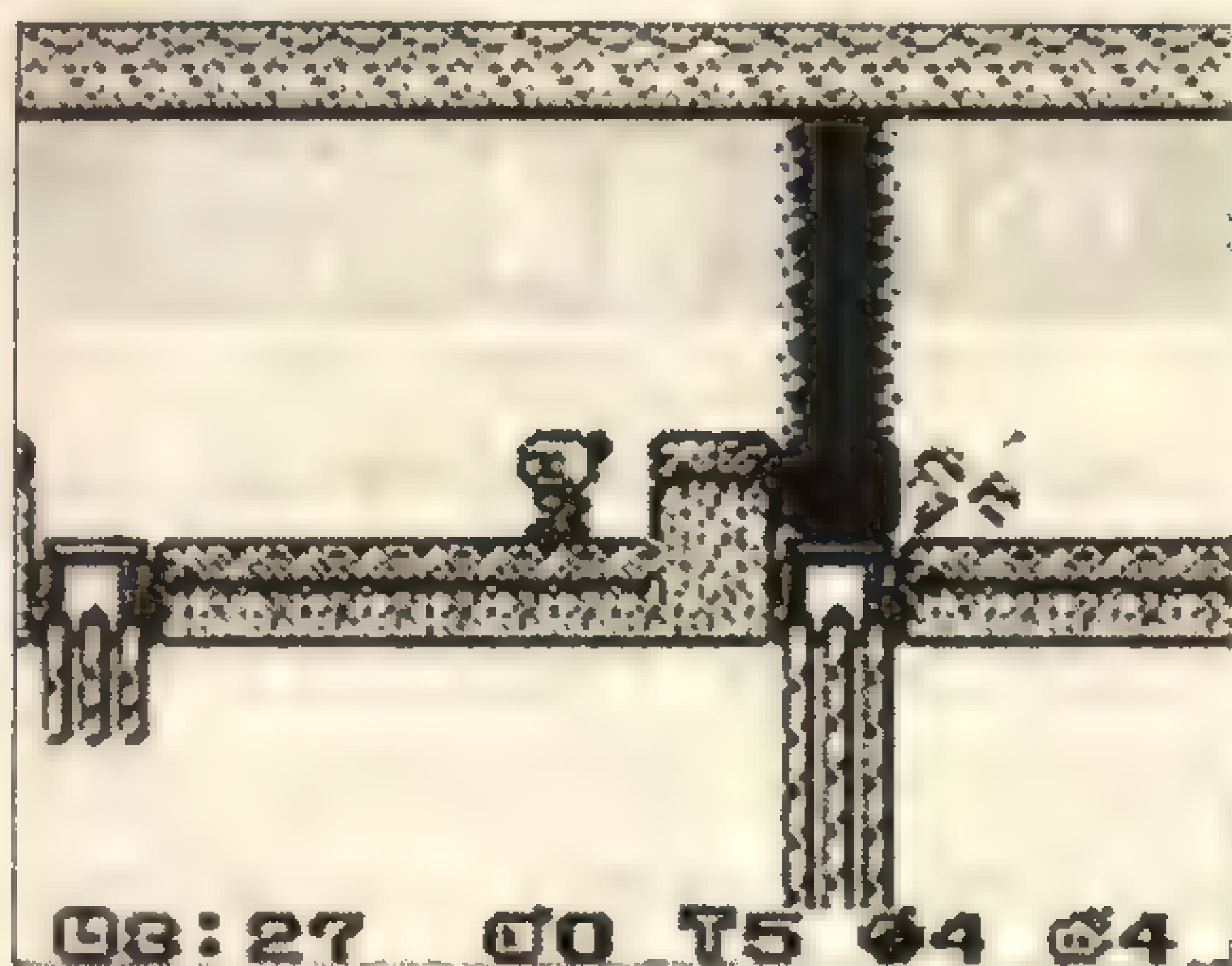
SLG

饲养员



■厂商:J WING
■发售日:97 年 10 月 17 日
■入手难易度:容易

这是一款培育新种动物的养成型 SLG 游戏。供选择的动物除了现实世界中存在的哺乳动物、爬行动物和鸟类之外，还有远古时代曾经存在过的动物和现实生活中没办法饲养的珍稀动物。动物们有其不同的性格和特技，根据玩家的饲养方法，它们会向不同的方向进化。利用动物们的特技，可以参加选美大赛或是比体力大赛。而且育龄到达一年以上的动物还可以结婚生子呢！用通信线连接交换蛋和动物的资料，说不定会培养出个新品种呢！



■厂商:HUDSON
■发售日:94年3月11日
■入手难易度:容易

ACT

口袋炸弹人

打倒恶魔山五大魔头，收集"能量石"并用它解除"太阳剑"的封印，这就是游戏的最终目的。规则十分简单，只要在规定时间内将屏幕上出现的全部敌人就OK了。这样反复四次，然后是与五大魔头之一对决，如果胜出就过了一关。窍门就是一句话："该出手时就出手"。另外再免费教你一条秘技，先把炸弹扔向空中，然后用炸弹作跳板，完成SUPER JUMP，一定要苦练啊。



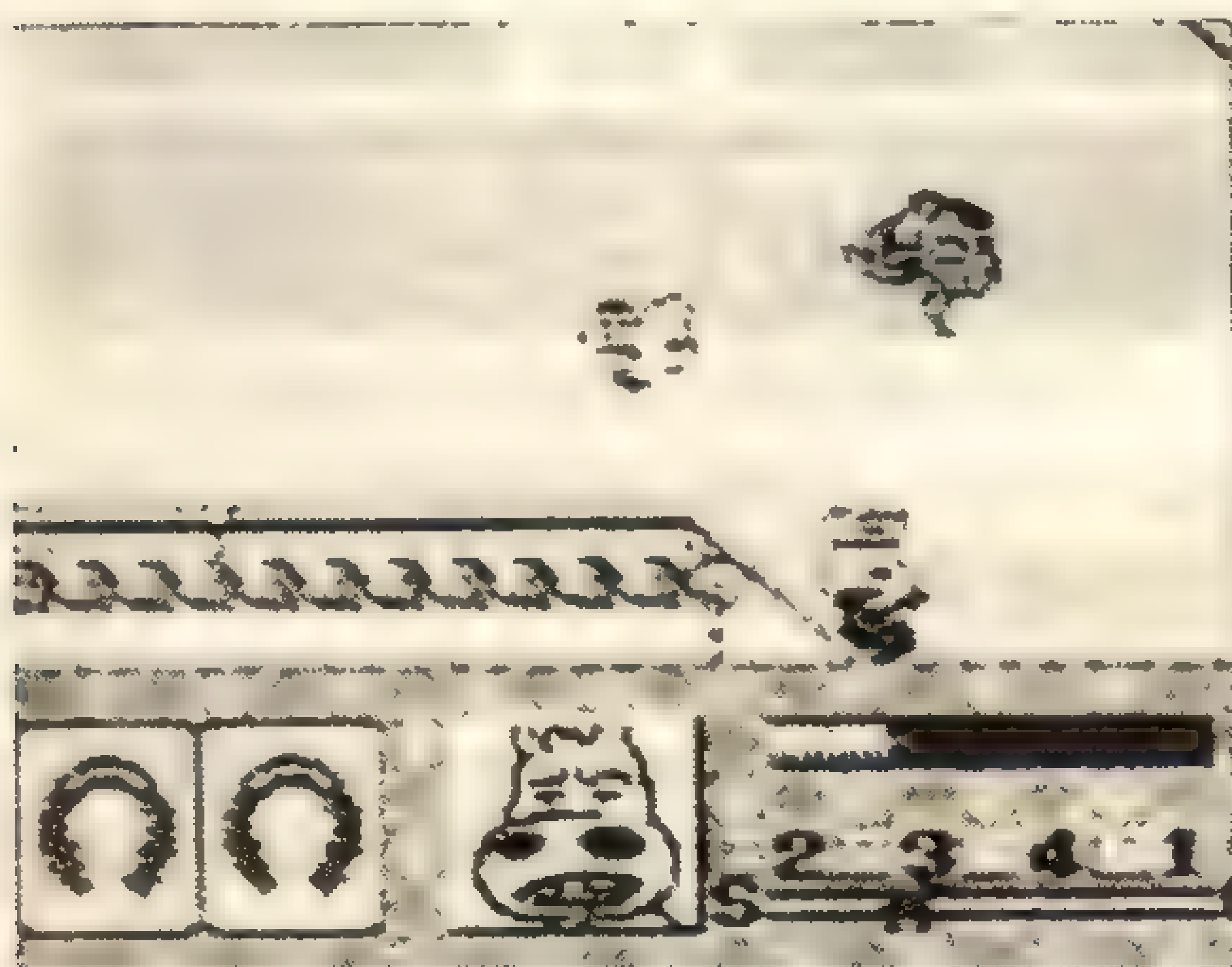
■厂商:任天堂
■发售日:97年1月25日
■入手难易度:容易

PUZ

卡比的闪光块

这是一款方块类游戏，说得再具体点儿就是用相同方块来住其它方块把它们消去的游戏。夹住"星星块"可以得到星星，夹住"炸弹块"，那整整一层方块会被炸掉，夹住"硬方块"可以把它变成"星星块"。游戏一共分为四种模式。有一般的过关模式，看谁星星得的多的挑战模式，还有时间模式和两人对战模式。

游戏中软软的方块很惹人喜爱，再加上连锁的快感叫人欲罢不能。



■厂商:TOMY
■发售日:96年12月20日
■入手难易度:普通

ACT

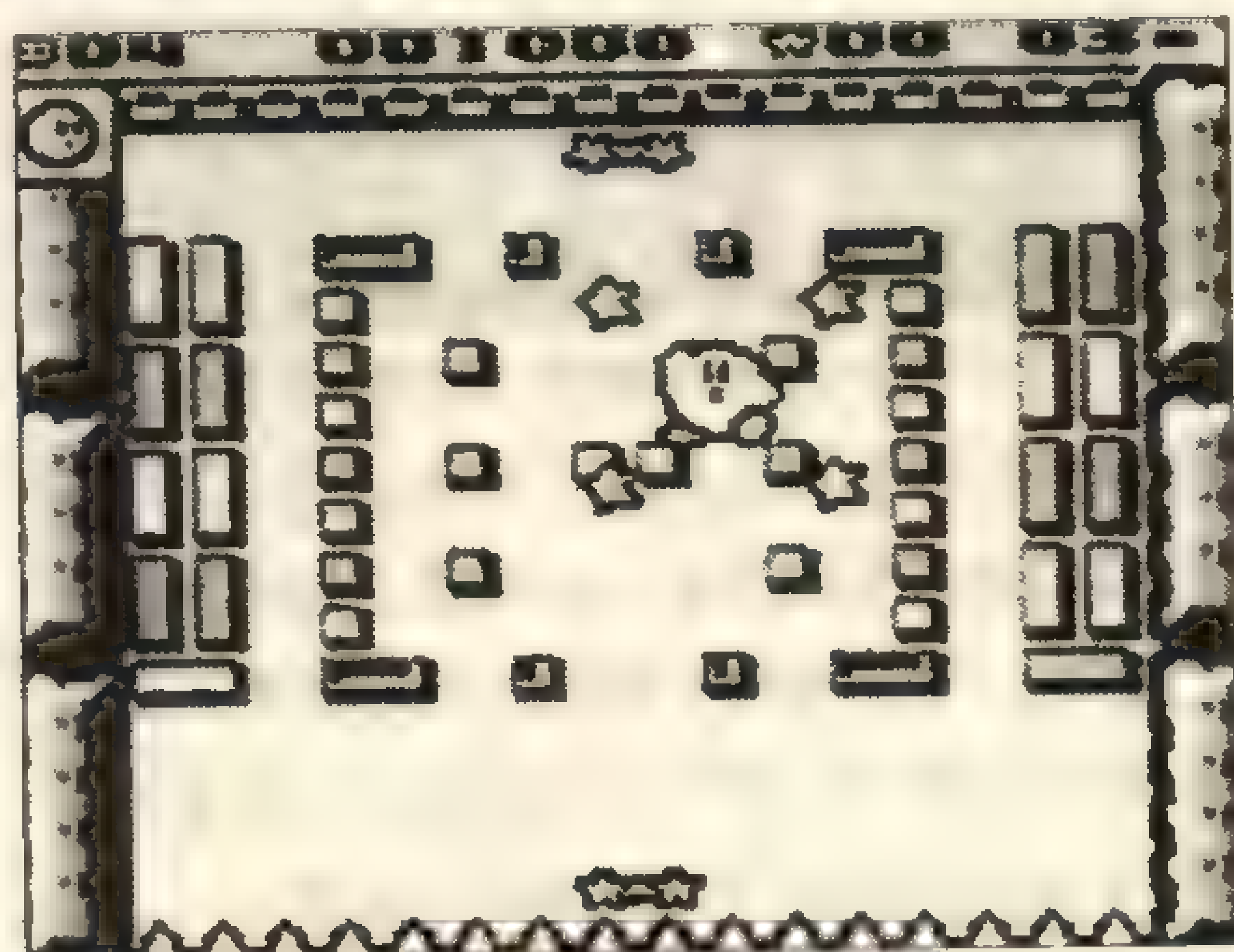
绿色的牧场王

游戏设定十分简单，就是讲述马儿"牧场王"经过锻炼，在赛跑中取胜的故事。

比赛的胜负当然决定于修炼的成果，不过与如何使用卡片（秘密武器）也有直接关系。应用得当，可以起到加快速度，补充体力的作用。但是如果使用不当，不但没有帮助，甚至还会有骑士跌落马下的危险。看来要慎之又慎哦！

PUZ

卡比的反弹球



■厂商:任天堂

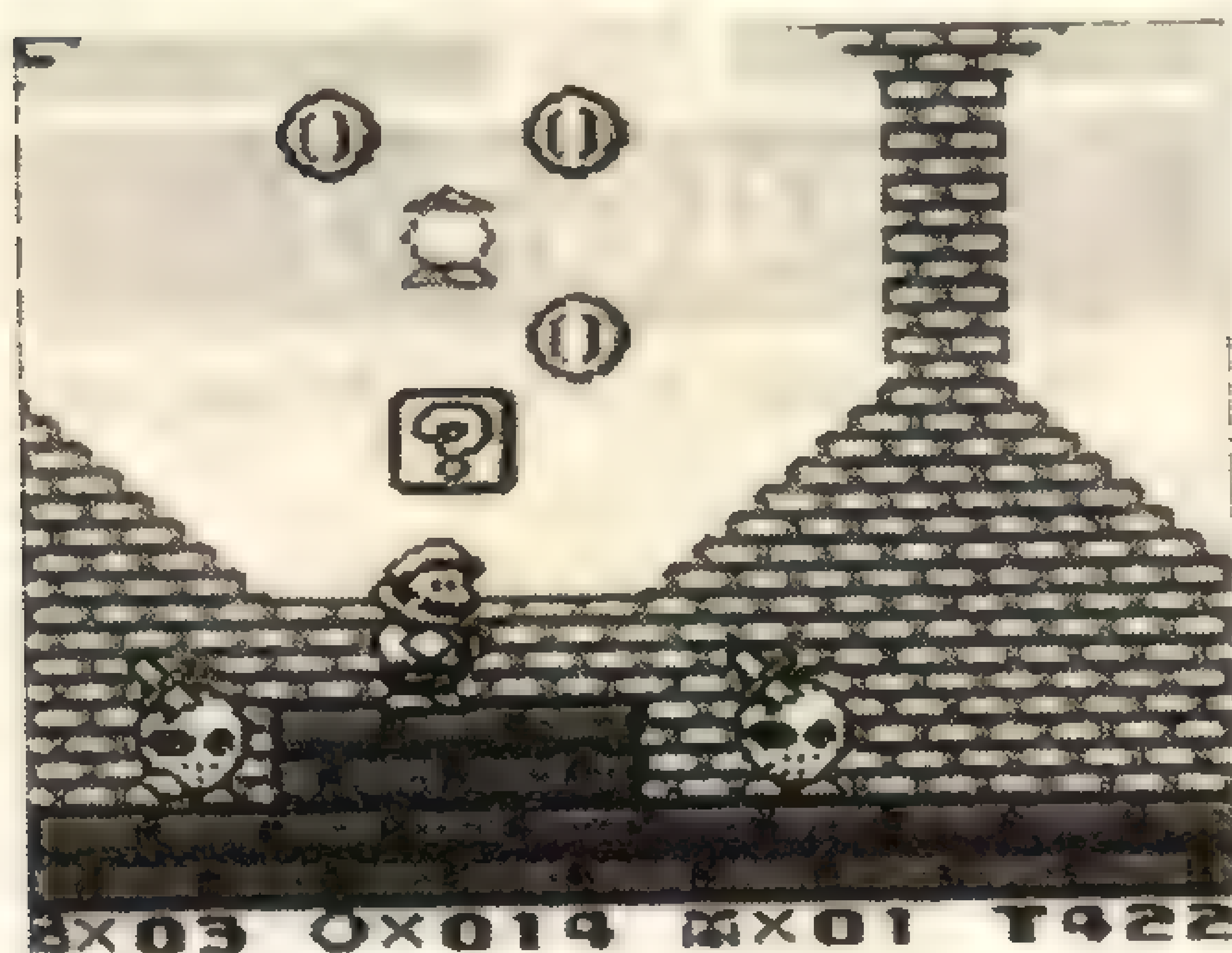
■发售日:95年12月14日

■入手难易度:普通

人气动作游戏“星之卡比”系列这次以反弹球的类型登场。游戏共有十一大关，每一大关分五小关，而且还追加4种迷你游戏。无论是画面上的各种砖块，还是击中变身角色变来变去的卡比都非常可爱。8种不同的砖块有不同的消去方法，这就要求玩家利用好各种变身角色，掌握按键的时机，反正不是那么简单的。

ACT

超级玛里奥世界2 六枚金币



■厂商:任天堂

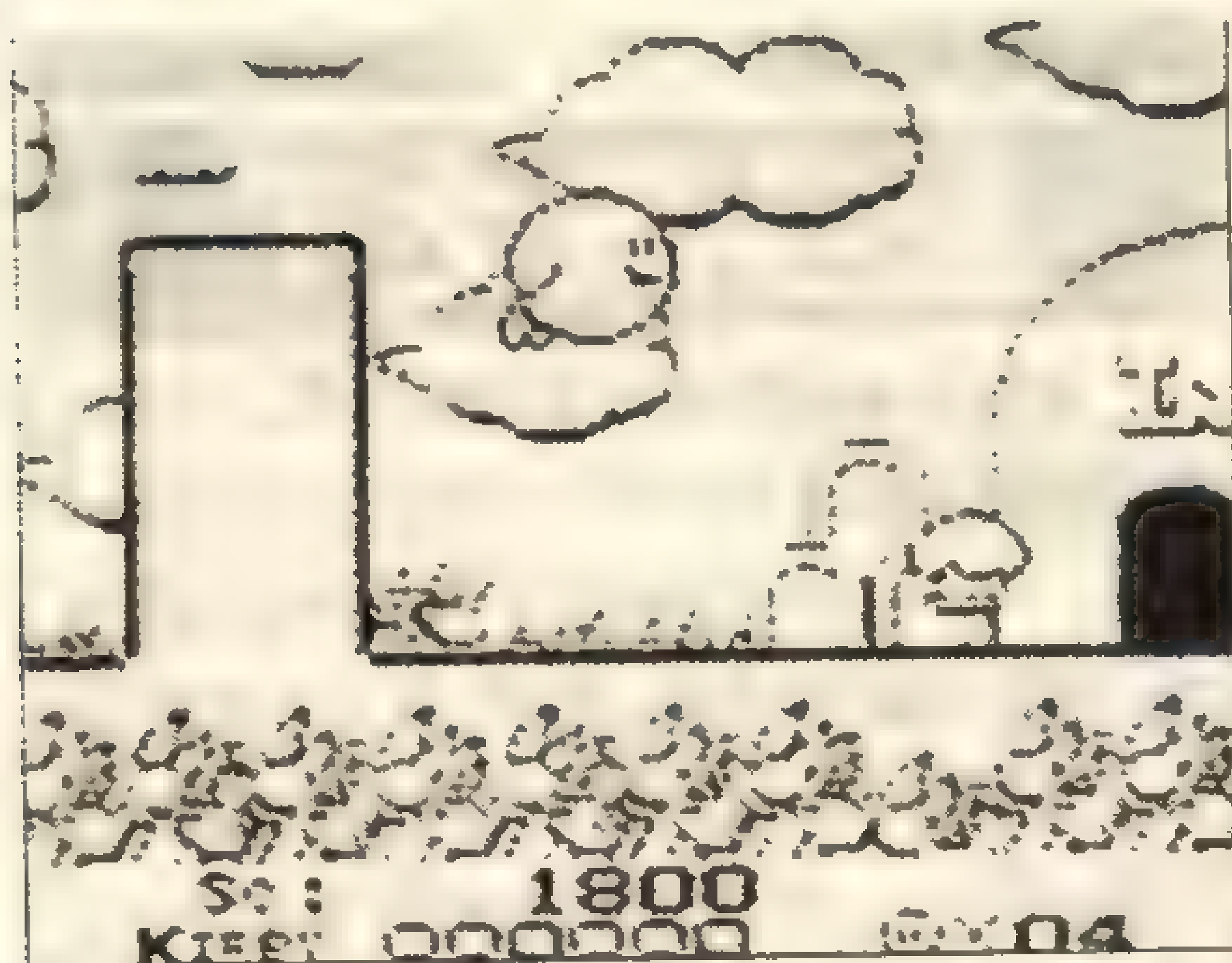
■发售日:92年10月21日

■入手难易度:普通

以收集6枚金币，夺回被占领的玛里奥城为目的的这一部“超级玛里奥世界2”，也可以说是“玛里奥”的基本形。在游戏中要好好利用象增加跳跃力的红萝卜，还有短时间无敌的星星这样的强力宝物躲避敌人攻击并解放玛里奥城。途中出现的铃铛是中继点，只要碰响它，就可以从铃的地方接关。利用在宇宙地带、丛林地带等九个舞台中收集的金币可以进行寻找宝物的游戏。

ACT

星之卡比

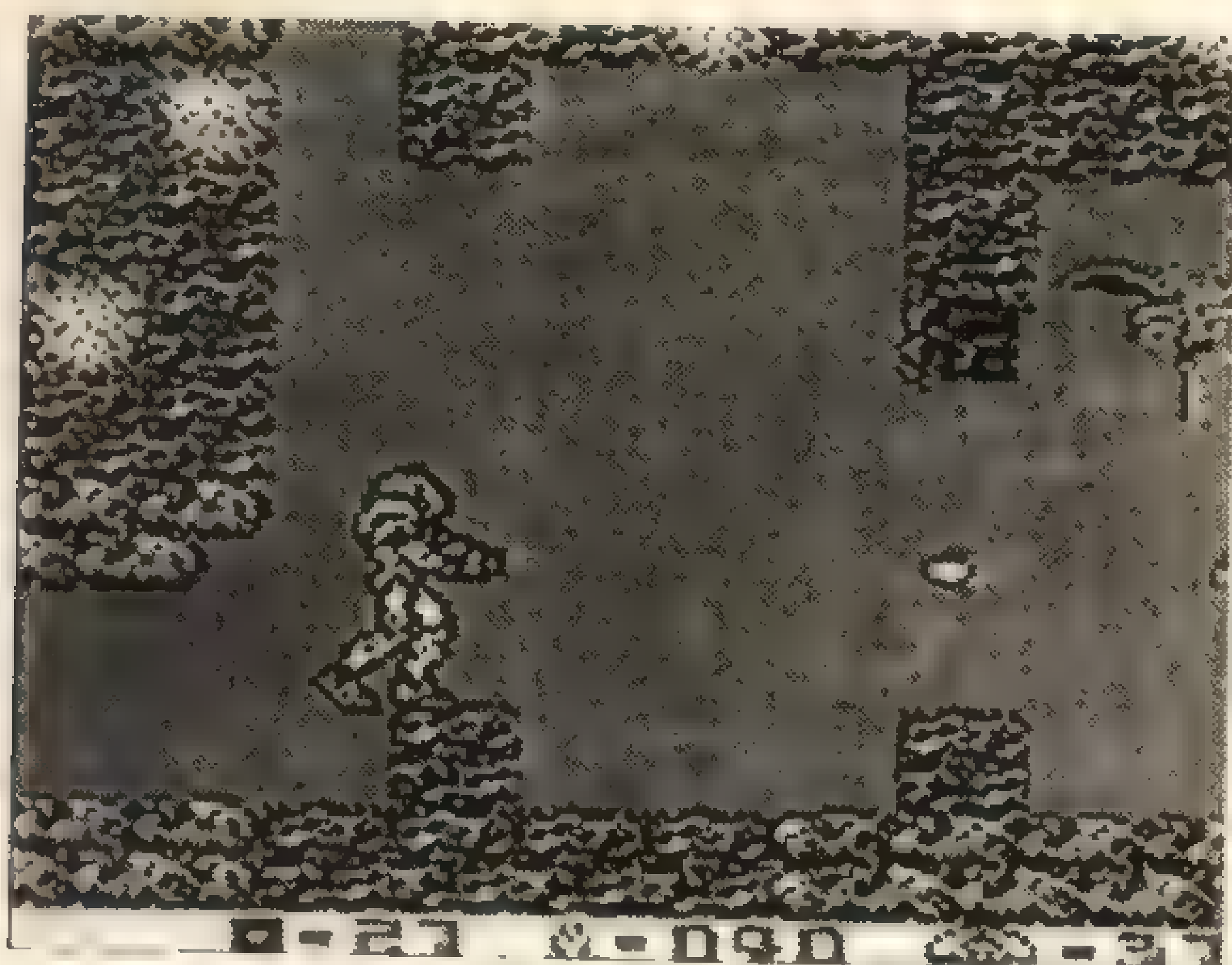


■厂商:任天堂

■发售日:92年4月27日

■入手难易度:普通

就算是最后的关主看上去也不是很坏，总之这是一款十分可爱的游戏。游戏中登场角色们的动作和声音都十分富有幽默感。玩家如果能通过城堡、云端等前四关的考验，就会进入集结了BOSS角色的第五关。在第五关，玩家必须先将前四关的BOSS再次打败才能获得与最终BOSS的挑战权，可谓是究极游戏。另外只要不关机就可以无限续关的设定也令人感动。



■厂商:任天堂

■发售日:92年1月21日

■入手难易度:普通

ACT

梅特洛德Ⅱ萨姆斯的归来

主人公萨姆斯有时变成球转来转去，有时在墙上回转，还要解开各种谜团，向宿敌梅特洛德挑战。这是一款极富个性的科幻动作游戏。作为1986年在红白机上发卖并受到狂热支持的"梅特洛德"的续集，本作继承了前作那灰暗阴森的世界观和高难度。

面对无法预知的前途，阴森怪异的音乐，玩家游戏时会有一种莫名的不安感，但却又无法罢手。



■厂商:CAPCOM

■发售日:95年8月11日

■入手难易度:普通

FTG

街头霸王2

著名的"街霸"系列也可以在GAME BOY上玩到了!

A键出腿，B键出拳，搓招方式也与街机相同。当然"升龙拳"依然有效。输入与敌人反方向的键就可以防守。但是，登场人物只有隆、肯、春丽等8人，使人略感不足。模式有通常模式、对战模式和有一定量HP回复的生存模式。



■厂商:SINSEI

■发售日:89年12月28日

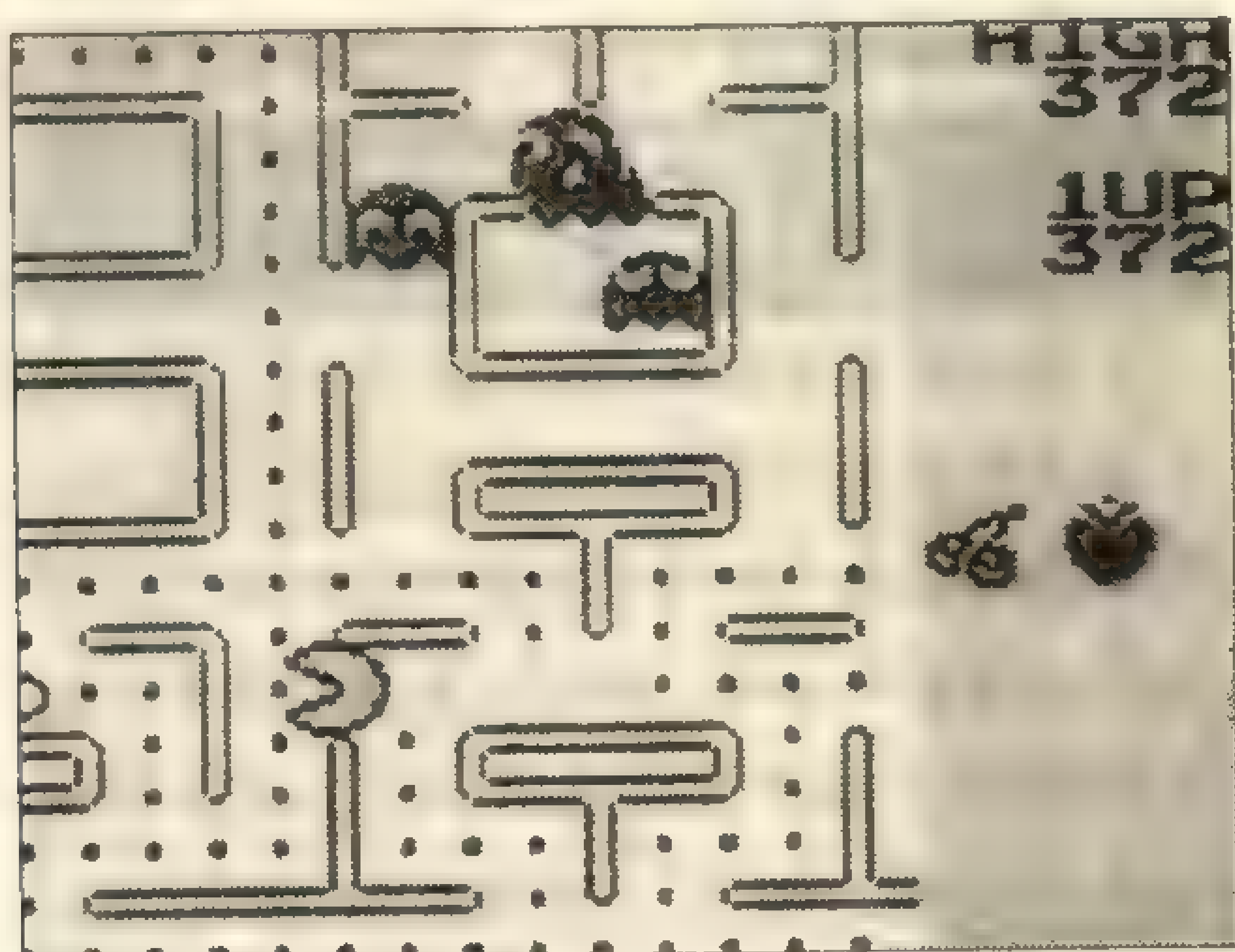
■入手难易度:相当难

FTG

空手道之王

奇怪的蒙面空手道家不断出现，只有用拳脚相见。也许是西方人对东方人的印象不对头，所以感觉上很怪异，不知游戏的制作是否真正理解空手道。总之，敌人不断过来，主人公只要不停的打倒对手就可以前进，内容相当简单。另外，在开始时可以调节主人公的力量、HP和速度。

正因为如此简单，所以玩家一旦上瘾就欲罢不能了。



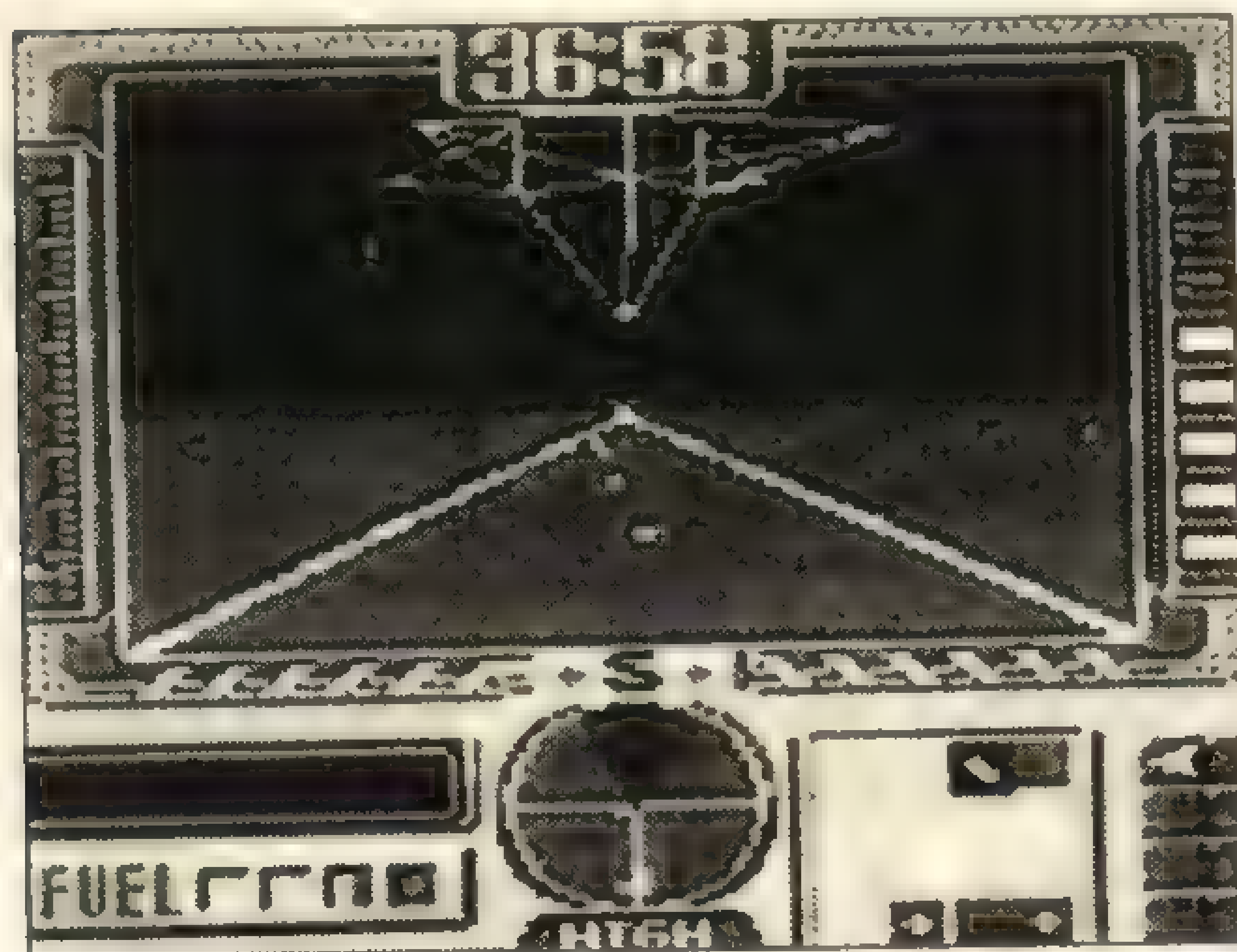
■厂商:NAMCO
■发售日:90年11月16日
■入手难易度:普通

ACT

吃豆

80年在街机上一经推出就在全世界范围内引起轰动的"吃豆"在GB上也可以玩到了！只要把路上的豆全部吃完就OK的简单规则，以及吃豆者的可爱外形广受欢迎。虽然在迷宫中有妖怪挡路，但只要吃到路上的能量豆就可以反吃妖怪。

另外，在对战模式中可以把自己吃的妖怪放到对方的迷宫中，这一新规则的导入使对战更趋白热化。



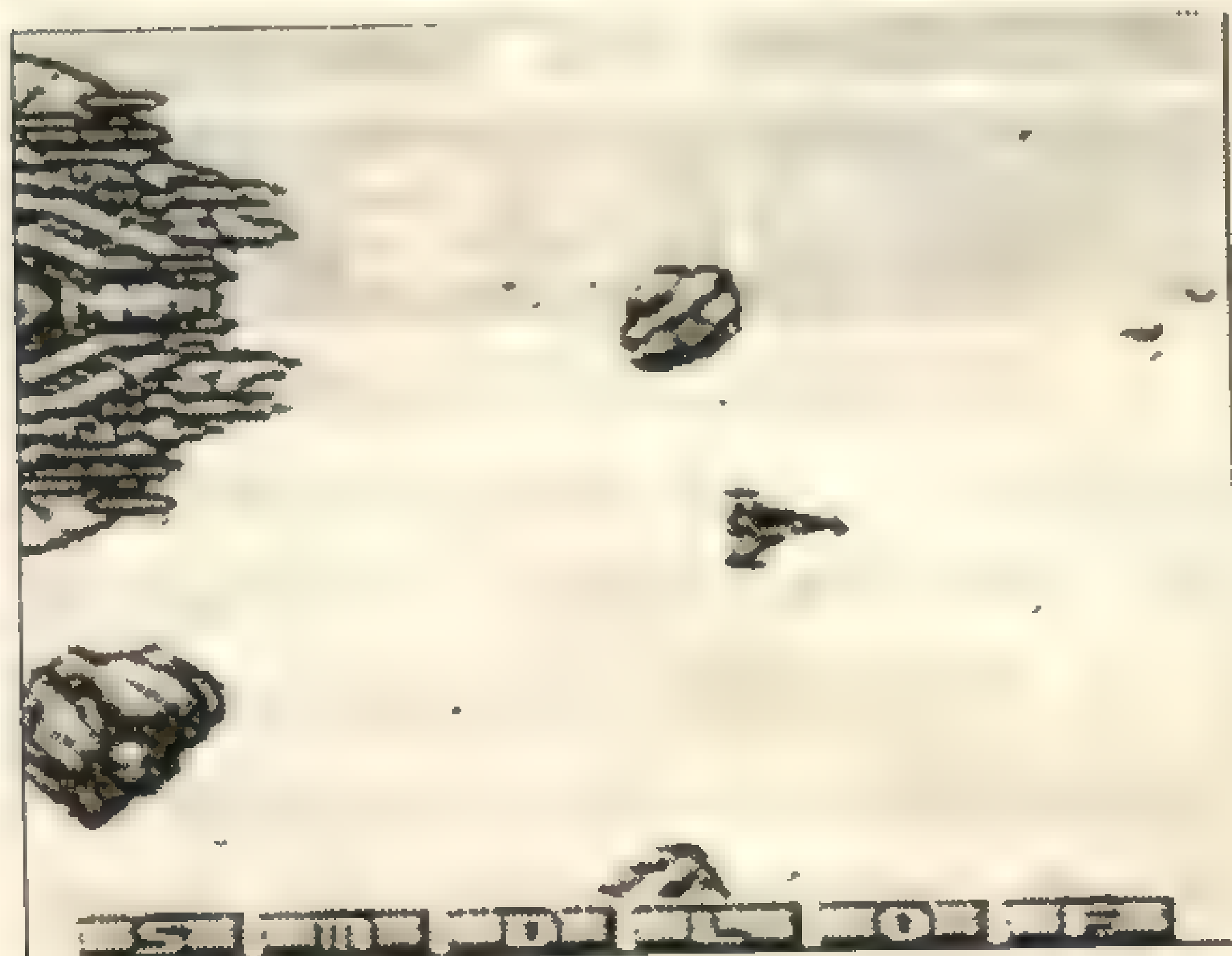
■厂商:任天堂
■发售日:92年5月29日
■入手难易度:难

STG

X

这款游戏是作为空间飞行器的飞行员去完成各种任务。虽然在3D空间中操纵飞船飞行需要对按钮十分熟练，但在一开始就可以进行彻底训练，所以对自己能力没有信心的人也可以尝试。

虽然画面很小，但以座舱视点进行的游戏风格很吸引人。



■厂商:KONAMI
■发售日:90年2月23日
■入手难易度:难

STG

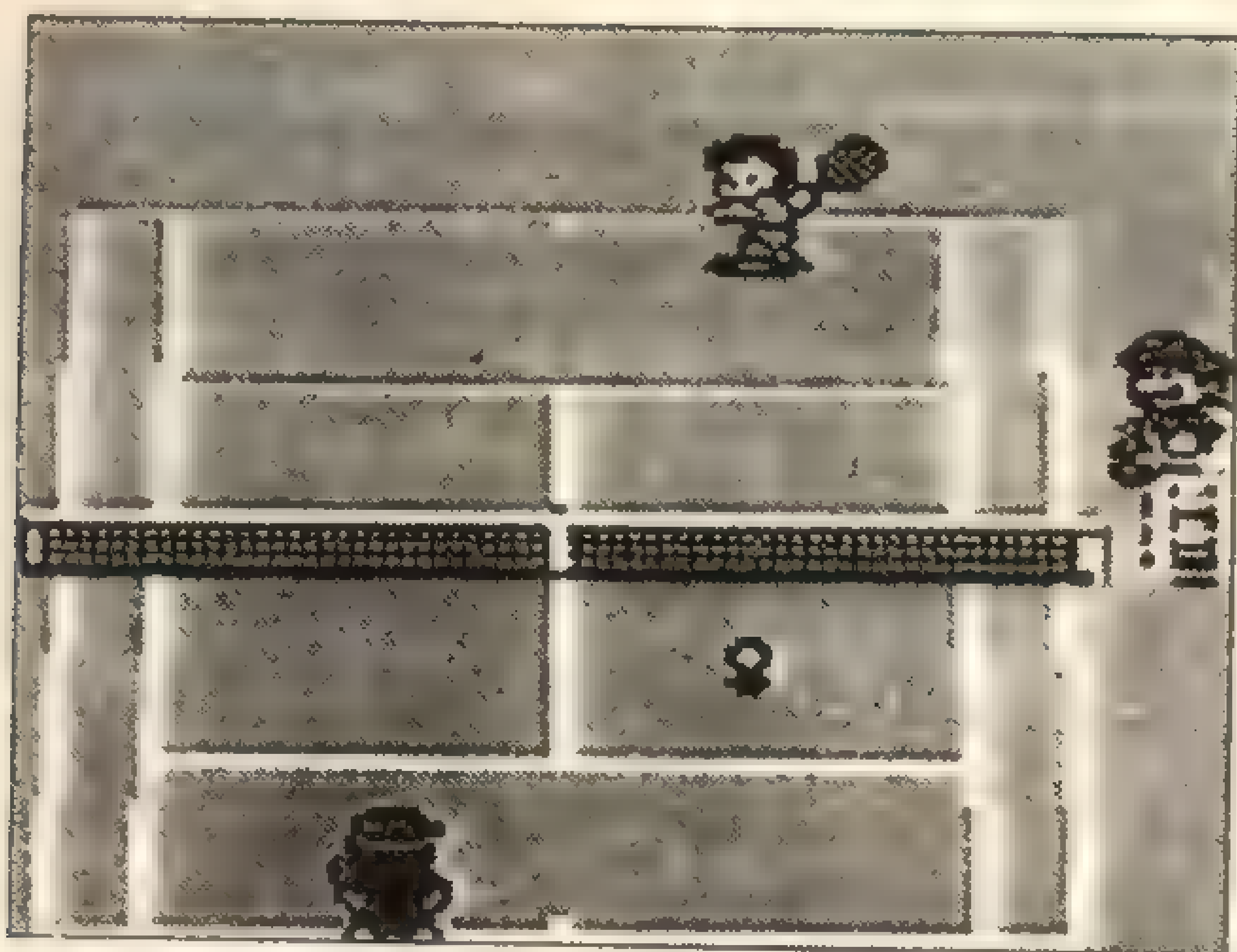
ネメシスⅡ

极具动感的射击游戏，在同期的射击GAME中，这款KONAMI的游戏算是其中最出色的。尤其是各种武器以及"保险"的设定更是令人难忘。

虽然游戏的画面简单，但是轻松的气氛与难易度的设定都让人欲罢不能。

SPG

网球

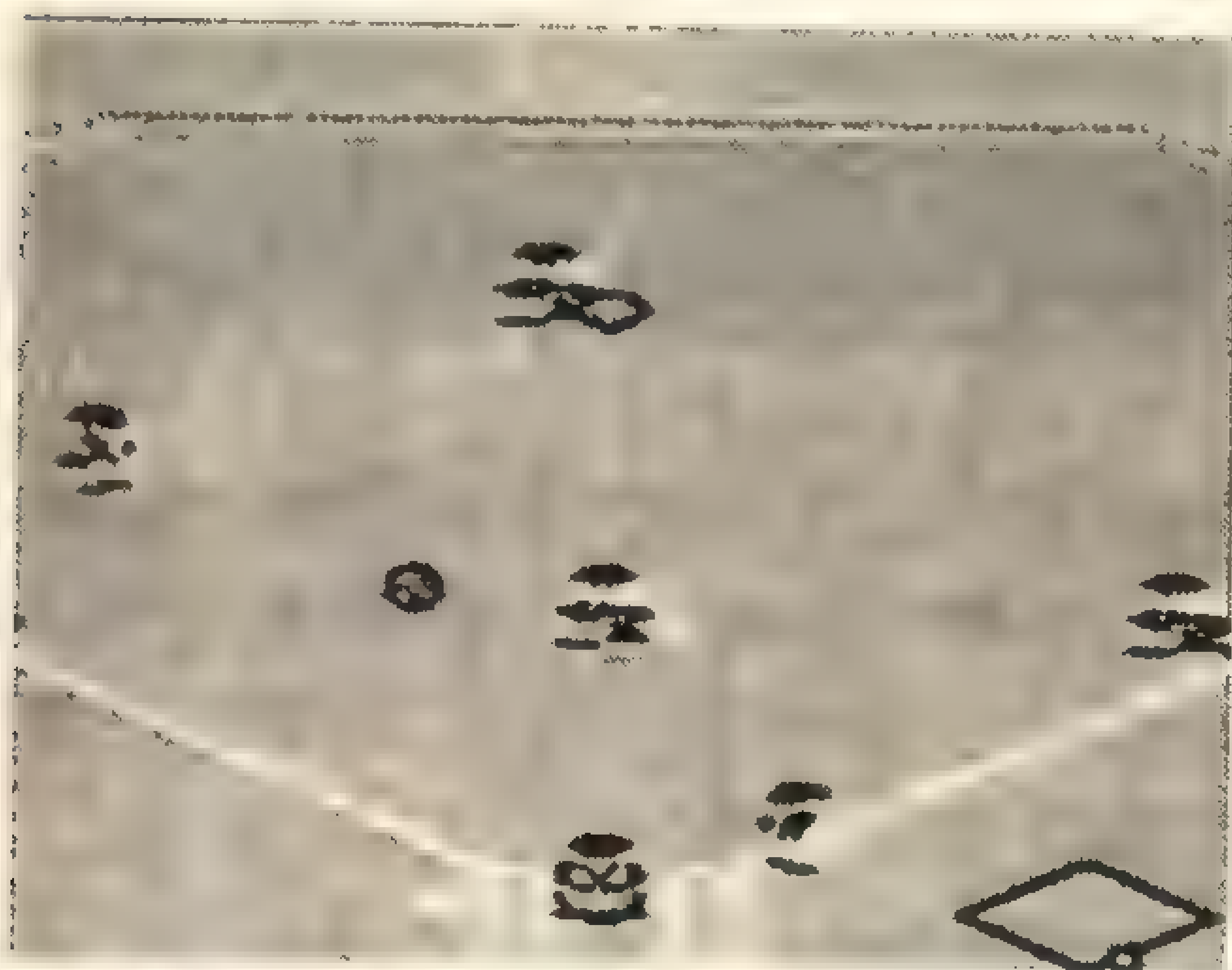


■厂商:任天堂
■发售日:89年5月29日
■入手难易度:容易

虽说伊达和松冈双双退出网坛，但在日本网球仍然人气不减当年。在游戏中网球比赛的临场感真实再现，比赛规则自然不必多说，就连球的弹跳、击球点等细节因素都设计得很逼真，实在十分难得。游戏分为"对战模式"和"单人模式"。如果有通信线还可以联机对战。只要适应了球的速度，就算你没打过网球也很容易上手。

SPG

棒球



■厂商:任天堂
■发售日:89年4月21日
■入手难易度:容易

谈到棒球游戏的元祖，当然要数这款"棒球"游戏。作为和GB手掌机同时发卖的游戏，直到今天仍有出售，而且人气仍旺。虽然游戏本身也没有什么惊人之处，可就是能够让人欲罢不能。游戏模式分为美国和日本两大联赛。在美国职棒受欢迎的今天，也许试试美国模式更有新鲜感吧。

RAC

F1赛车



■厂商:任天堂
■发售日:90年11月9日
■入手难易度:难

本游戏为玩家提供了两种辆性能各异的赛车和三个不同的模式。三个模式分别是：世界九站循环赛模式，从8条赛道任选一条，不断打破单圈记录的挑战时间模式以及对抗赛模式。玩家要把全部十四条赛道分成三组，然后同四辆赛车进行比赛，看谁的得分最高。游戏允许最多四人联线对战。

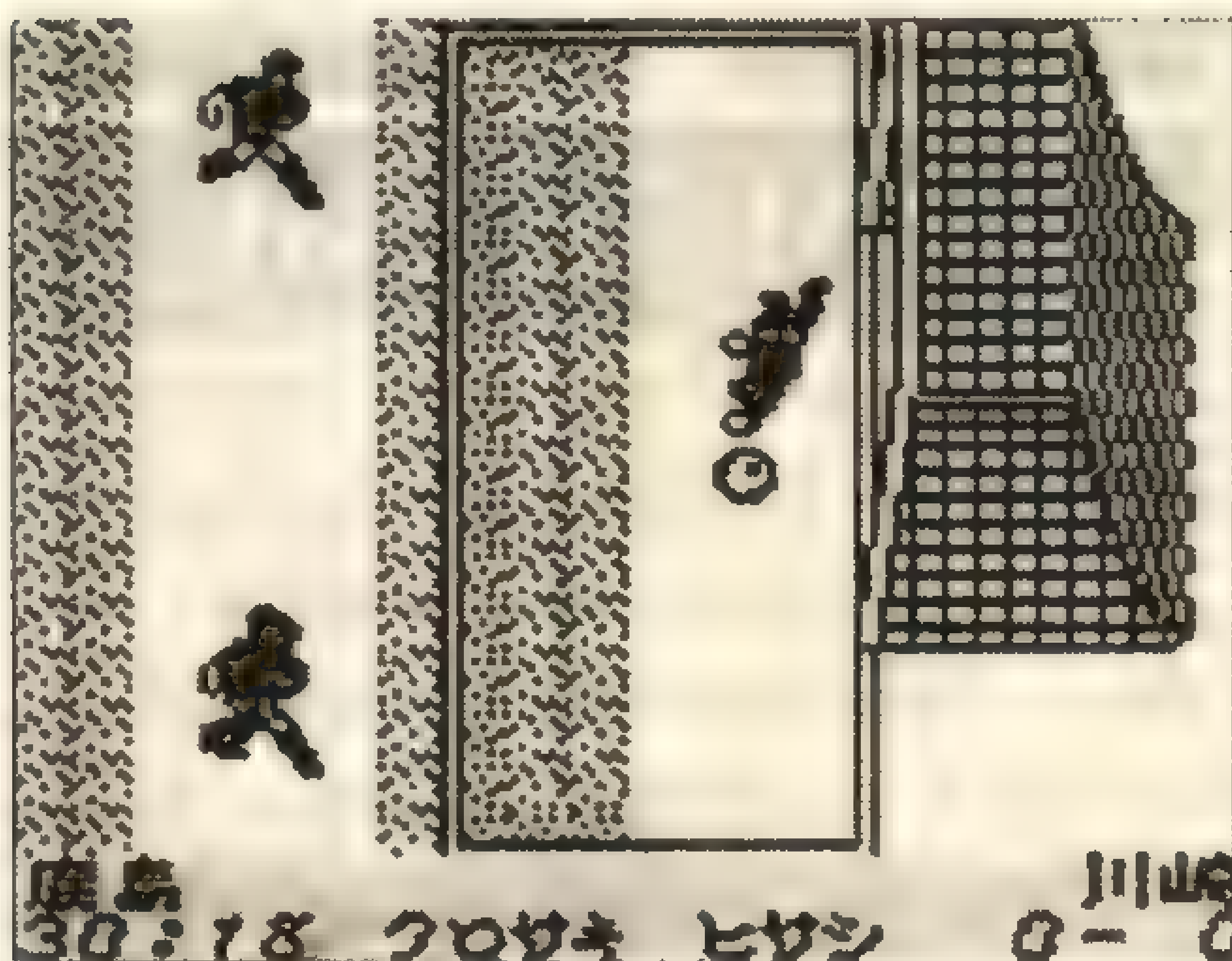


■厂商:BANPRESTO
■发售日:97年9月19日
■入手难易度:容易

SLG

垂钓河霸王3

这一系列因钓具的随意使用和浮标情况的真实再现而大受欢迎。主人公为了救助生病的妹妹而去钓传说中的河霸王。在途中还有和村里的人交谈以及同动物作战的RPG风格的场面。游戏中有40种鱼在水中栖息，而且还追加了可以体验养鱼的乐趣的“养成模式”，所以对鱼类爱好者而言真是不可多得的佳作，s也是所谓“休闲型”玩家的必备游戏。



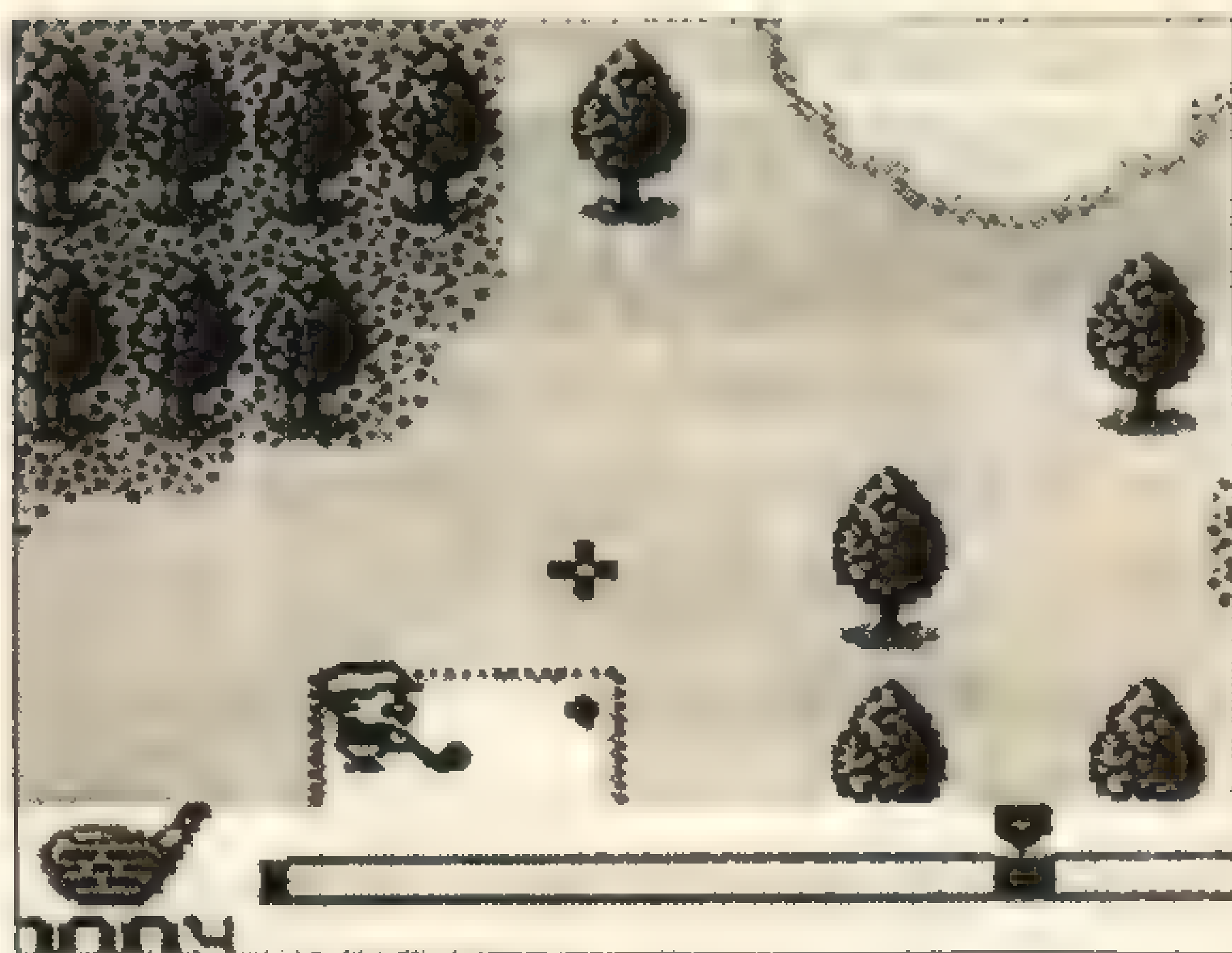
■厂商:EA
■发售日:95年4月21日
■入手难易度:难

SPG

实况J联盟'95

95年的J联盟全部球队及队员都真名登场，有全部14支球队参加的以一年为期的“J联盟模式”，还有选择一支喜欢的球队与其他球队进行淘汰赛的“循环模式”，也有选择两支球队进行比赛的“对战模式”。

无论哪一模式都可以体验到与真正比赛不相上下的自然化战斗，虽然细致的设定不一定很容易上手，但射门进球时的快感绝对令人满足。

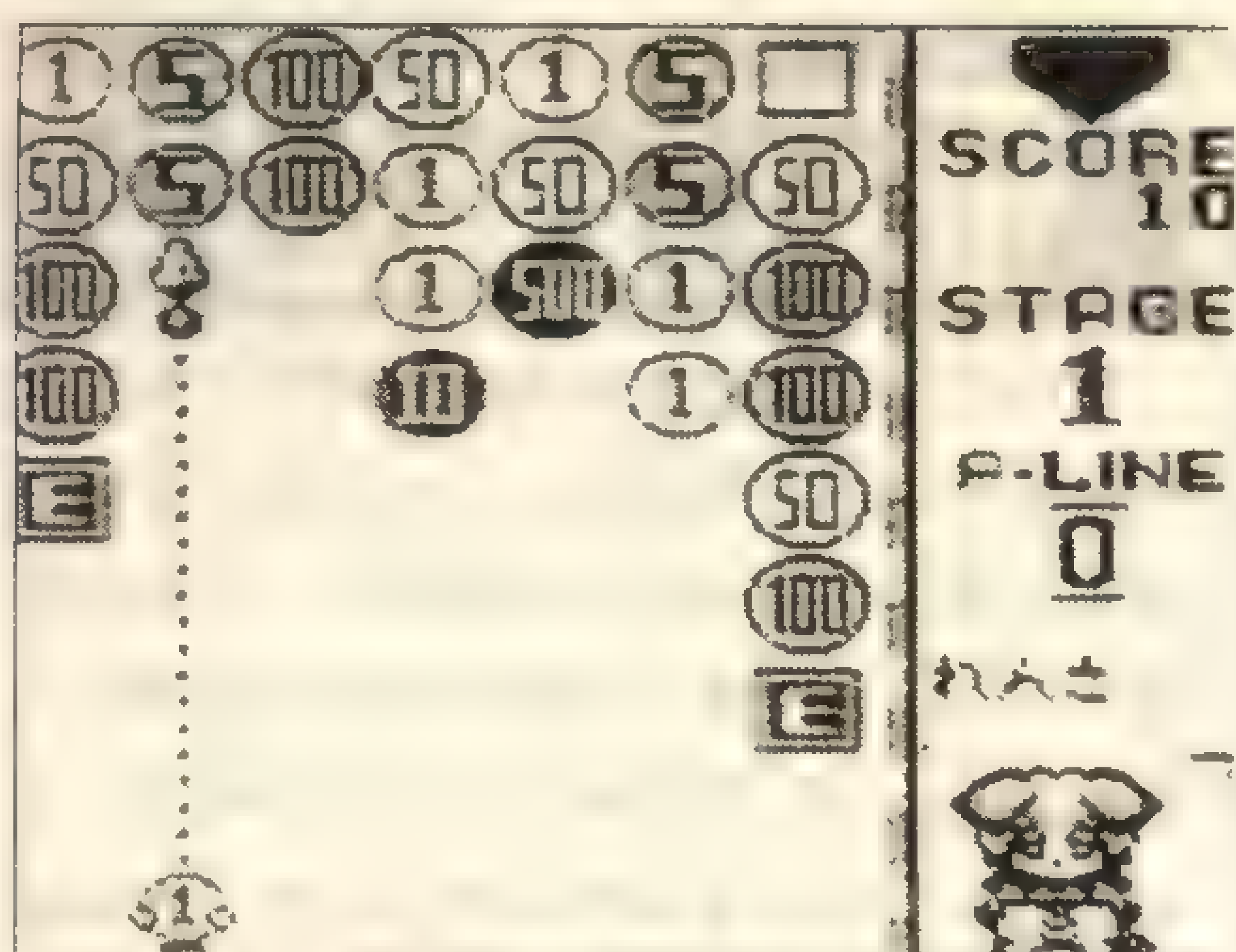


■厂商:任天堂
■发售日:89年11月28日
■入手难易度:普通

SPG

高尔夫

在日本和美国两个赛程中可以进行多种多样的高尔夫比赛，细致的表现了水池等障碍物，以及风向及风速的变化。此外，玩家想要打出好成绩还是需要一些技巧的，在14个场地中选择最合适的一个，根据场地变换不同打法，可以打出内旋球和外旋球。当然，通过对战线与2P对战就更加激烈了。总之，就算没有打过真实的高尔夫，也可以通过本作成为高尔夫高手。

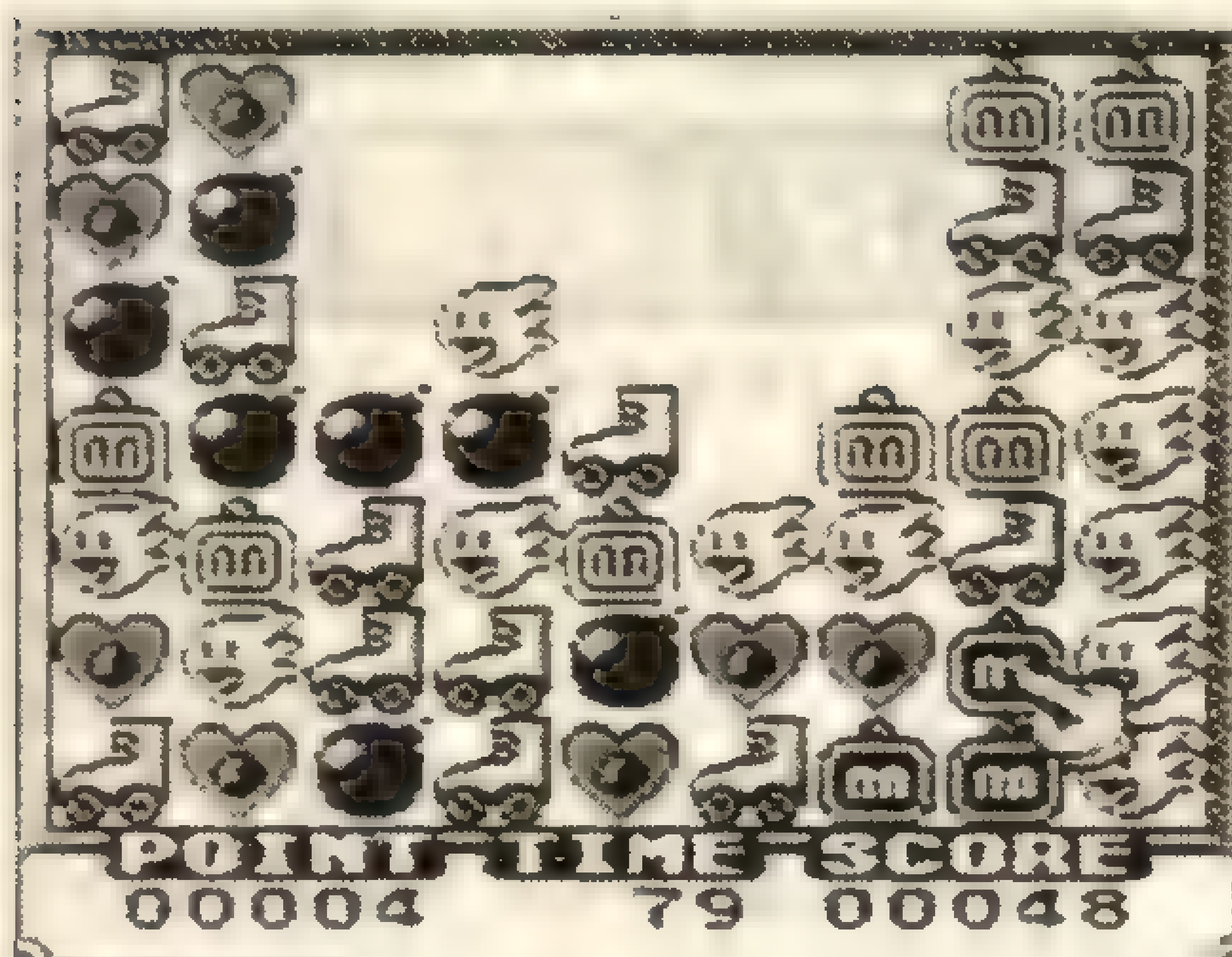


■厂商:ATHENA
■发售日:97年8月29日
■入手难易度:容易

PUZ

金钱转盘

这个游戏是以从1日元到500日元这6种硬币中不断进行交换为游戏目的的。把两个500日元硬币换成一个一千日元的纸币就可以从画面上消去。想得到高分数，就要进行连续。合理利用道具不停的交换是关键。如果画面上布满了小钱就会GAME OVER。游戏模式分为按情节展开的CPU战、检验实力的段位认定模式、不断交换的“坚持到底模式”和通信对战模式。

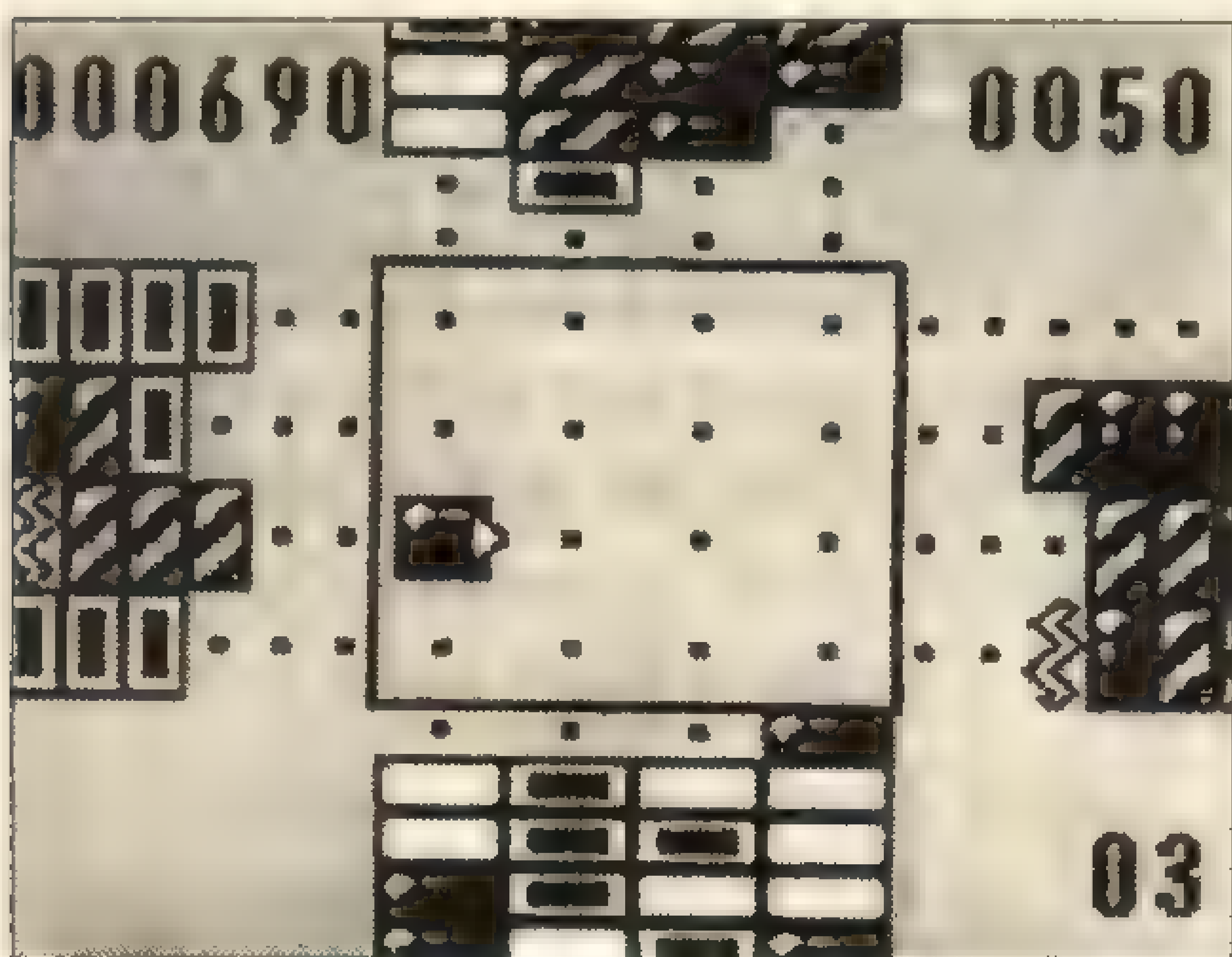


■厂商:HUDSON
■发售日:97年4月25日
■入手难易度:容易

PUZ

SAME GAME

只要取掉上下左右相同的方块就可以的简单游戏，但因需要取掉方块的数目有很大变化，所以要慎重行事。游戏从第一级别开始，在限定时间内完成指定分数就可以过关，并进入下一级，随着级别地增长，方块设计会越来越难，有时即使全部方块都取完也无法达到指定的分数。游戏音乐由加山雄三制作，而封面设计由奥山佳惠担任。

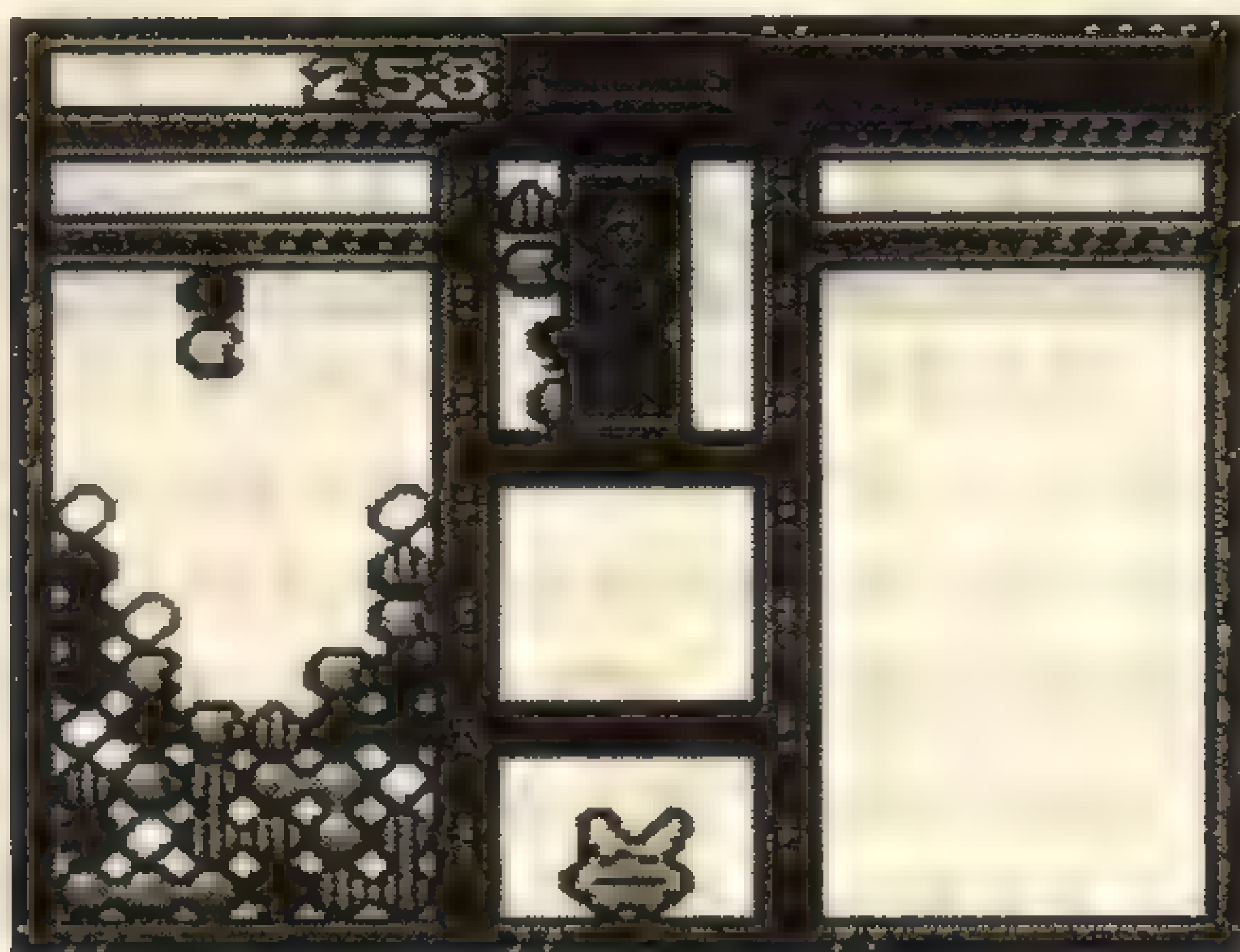


■厂商:HOOKSTONE
■发售日:98年1月31日
■入手难易度:容易

PUZ

ZOOP

敌人会从四面八方攻过来，所以要守住自己的阵地，使用自己的战机“射手”来迎击敌人。自己的飞机有4种攻击方式，随敌人不同会改变方式。如果连续迎击相同的敌人就可以消去它们，而迎击不同的敌人，自机的攻击方式也会改变。还有一些消去周围敌人和一列敌人的强力炸弹道具，一定要正确使用。当然，一次性大面积消去敌人会有高分作为回报。

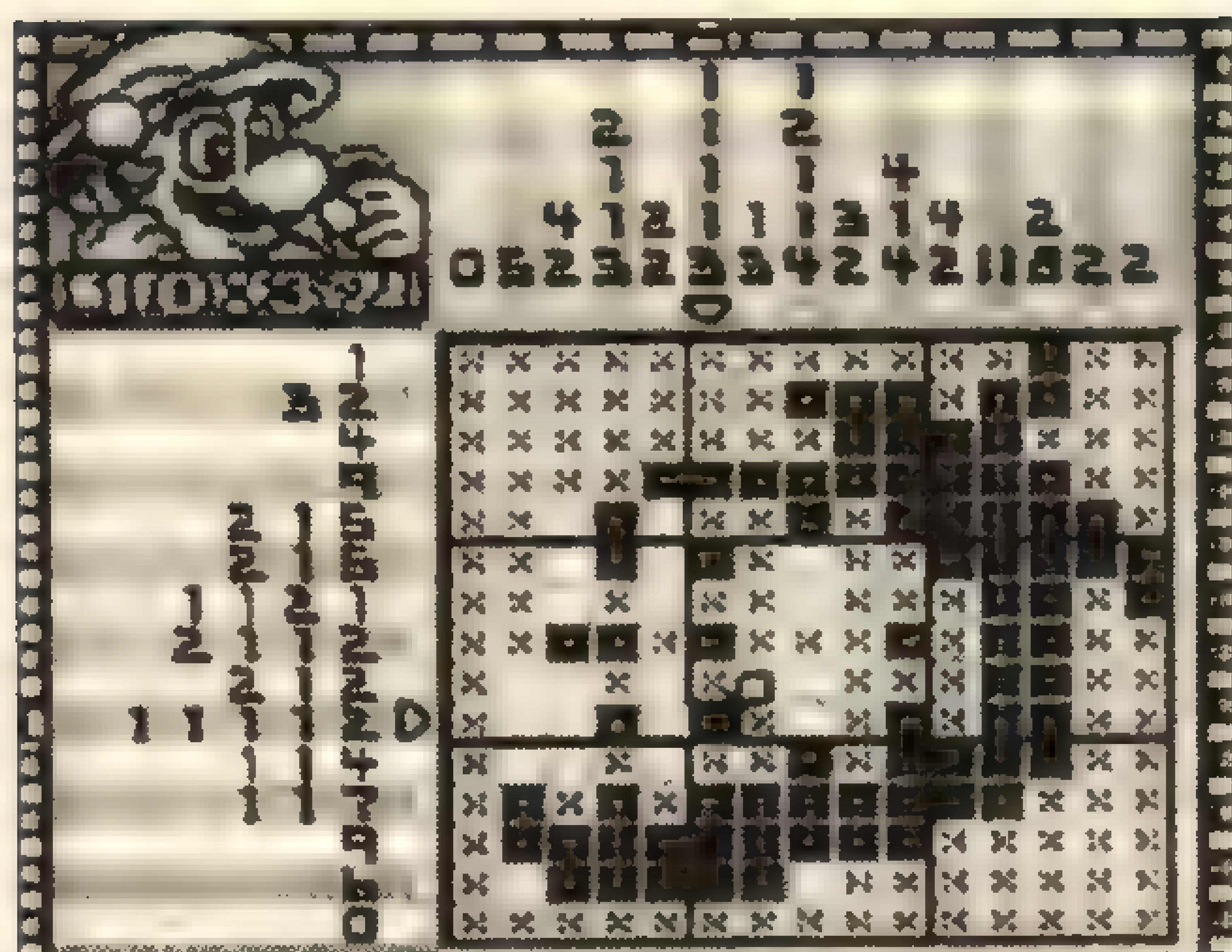


■厂商:COMPILE
■发售日:96 年 12 月 13 日
■入手难易度:容易

PUZ

口袋 噗哟噗哟通

“噗哟噗哟”系列可以说是落下式方块游戏的代名词，同种的方块横或纵向连接 4 个以上是就可以消去。当完成连续同时消去两种颜色时，就会向对手输送大量的干扰方块，方块是从左起第三行向下降，所以不要在这里堆积。游戏可以选择与妖怪对战的“单人噗哟模式”、连线对战的“通信模式”和不停的消方块的“战斗到底噗哟模式”。



■厂商:任天堂
■发售日:95 年 3 月 14 日
■入手难易度:普通

PUZ

玛里奥方块

以石板上面和侧面排列的数字为提示，以 A 键为凿子来刻掉石板。如果数字是“4”的话，那一列中就有一处连续 4 个空格。如果是“2”、“5”、“1”的话就是分别刻掉两个、5 个、1个的标记。可以不刻掉的部分，就在石板上用 B 键注上“×”的印记，正确完成的话刻完后就会出现“锤子”等隐藏画面。虽然很单一的游戏，但如果不全力思考的话也很难应付。

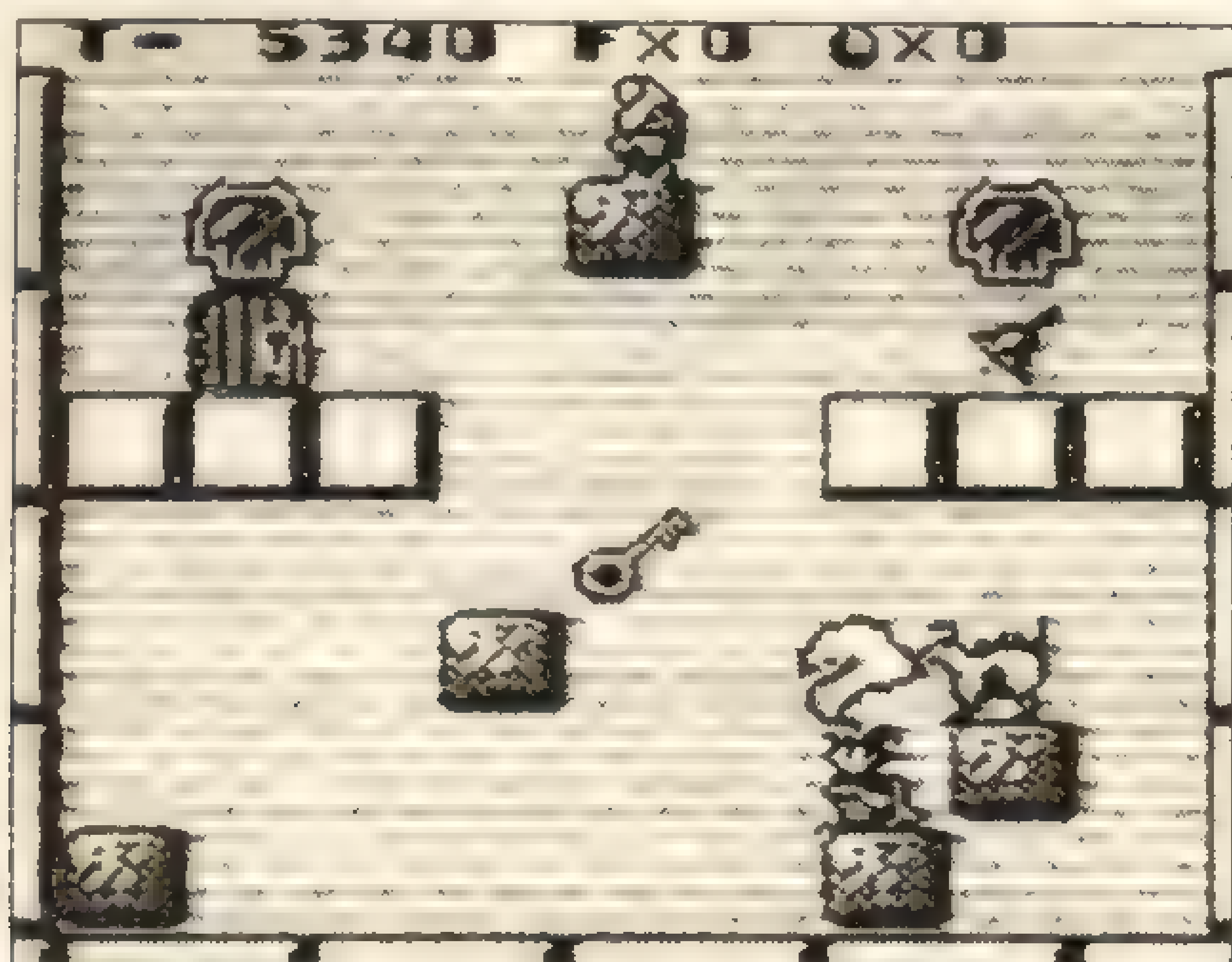


■厂商:任天堂
■发售日:91 年 12 月 14 日
■入手难易度:普通

PUZ

耀西的蛋

游戏中只要灵活运用上下的蛋壳夹住从上面掉下来的角色就可以生出耀西。随着夹住角色的数量不同，生下来的耀西的种类也不同，所以要灵活控制马里奥的行动。如果太贪心的话，累积角色过多，就会很快 GAME OVER 的。游戏可以挑战高得分，也可以以过关为主，还可与朋友进行连线对战。

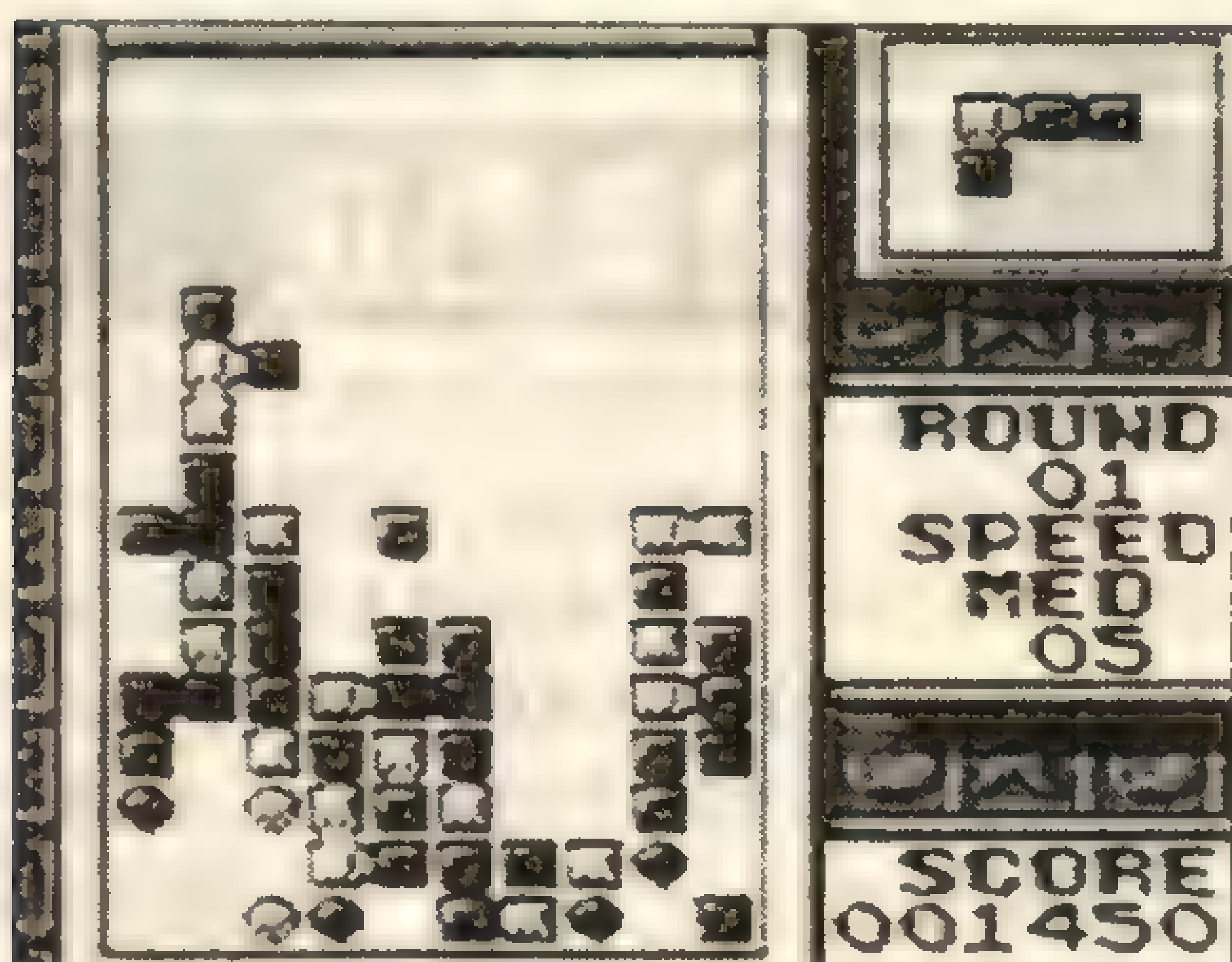


■厂商:TECMO
■发售日:91年4月5日
■入手难易度:相当难

PUZ

ソロモンズ倶乐部

游戏最基本的一点就是捡到钥匙打开锁着的门。主角能做的只是用魔杖来发出或消去方块，为了顺利捡到钥匙并走到门口，就要灵活运用方块。钥匙及道具的位置，在不同房间中会有所不同，所以要小心调查。不认真考虑的话，说不定哪一步碰到敌人就死了。因为要动脑筋,所以此游戏很耐玩。

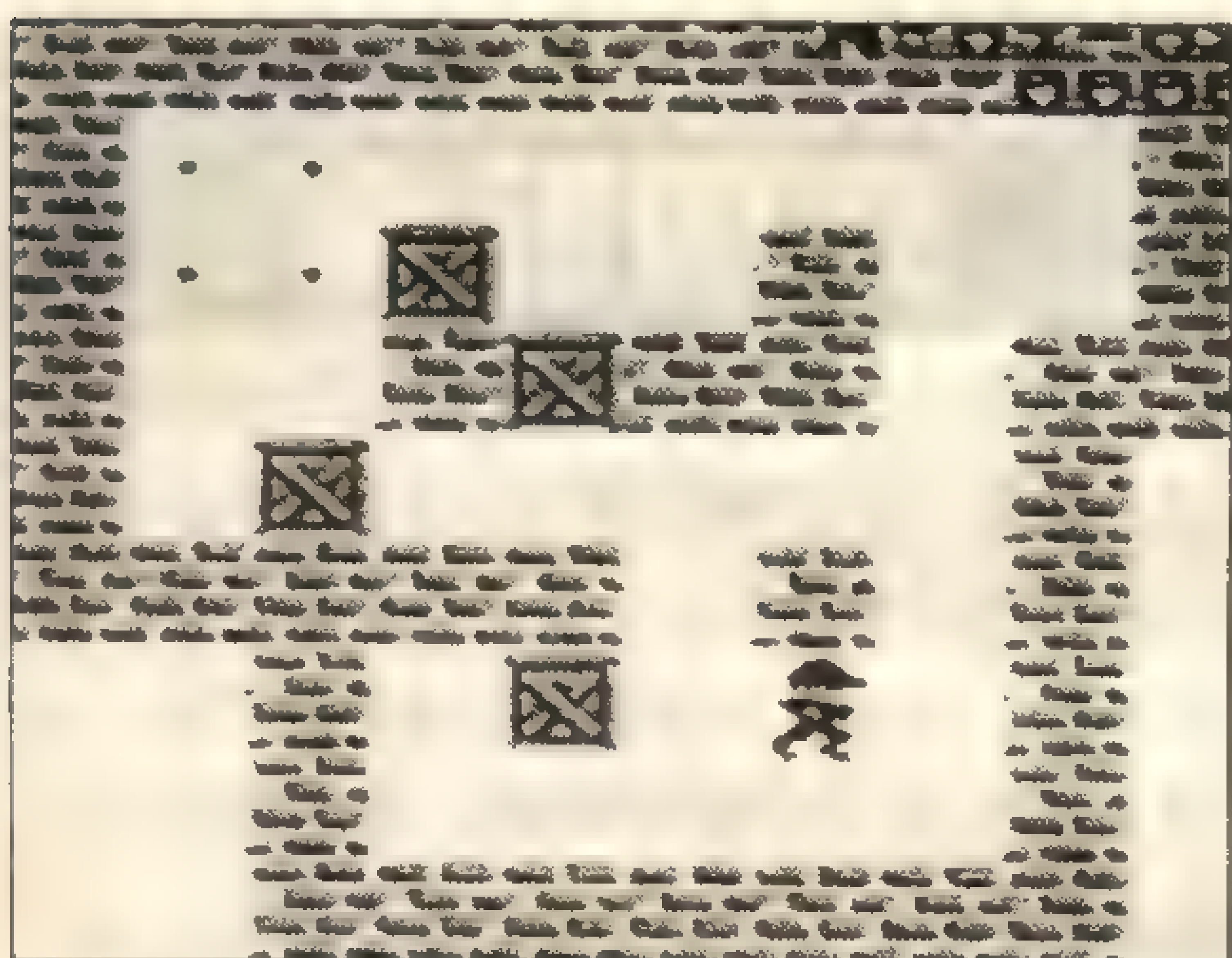


■厂商:任天堂
■发售日:94年6月14日
■入手难易度:普通

PUZ

俄罗斯方块

加强了智力要素的进化形“俄罗斯方块”在此登场。只要横纵排列3个同色方块就可消去。如果将闪光方块全部消去，那么即使一般的方块还没消完也可过关。有各种形状的方块不断落下，所以要考虑它的颜色、形状和方向来操作。游戏中有过关为主的“普通模式”和以最少方块消去全部闪光方块的“竞争方块模式”，还有对电脑战和连线对战。



■厂商:任天堂
■发售日:89年9月5日
■入手难易度:相当难

PUZ

仓库番

游戏的规则是要求将散在仓库内的各种货物整理到指定的位置。规则很简单，但实际操作中只靠移动货物却相当难，推过了劲就会把货物推到角落里或撞到墙上。如果不认真考虑仓库的形状和货物的位置就盲目行动的话，会很快 GAME OVER 的。

游戏中可以自己制作仓库，也有与女孩一见钟情的外传模式，总之玩家可以从各方面体会其中乐趣。

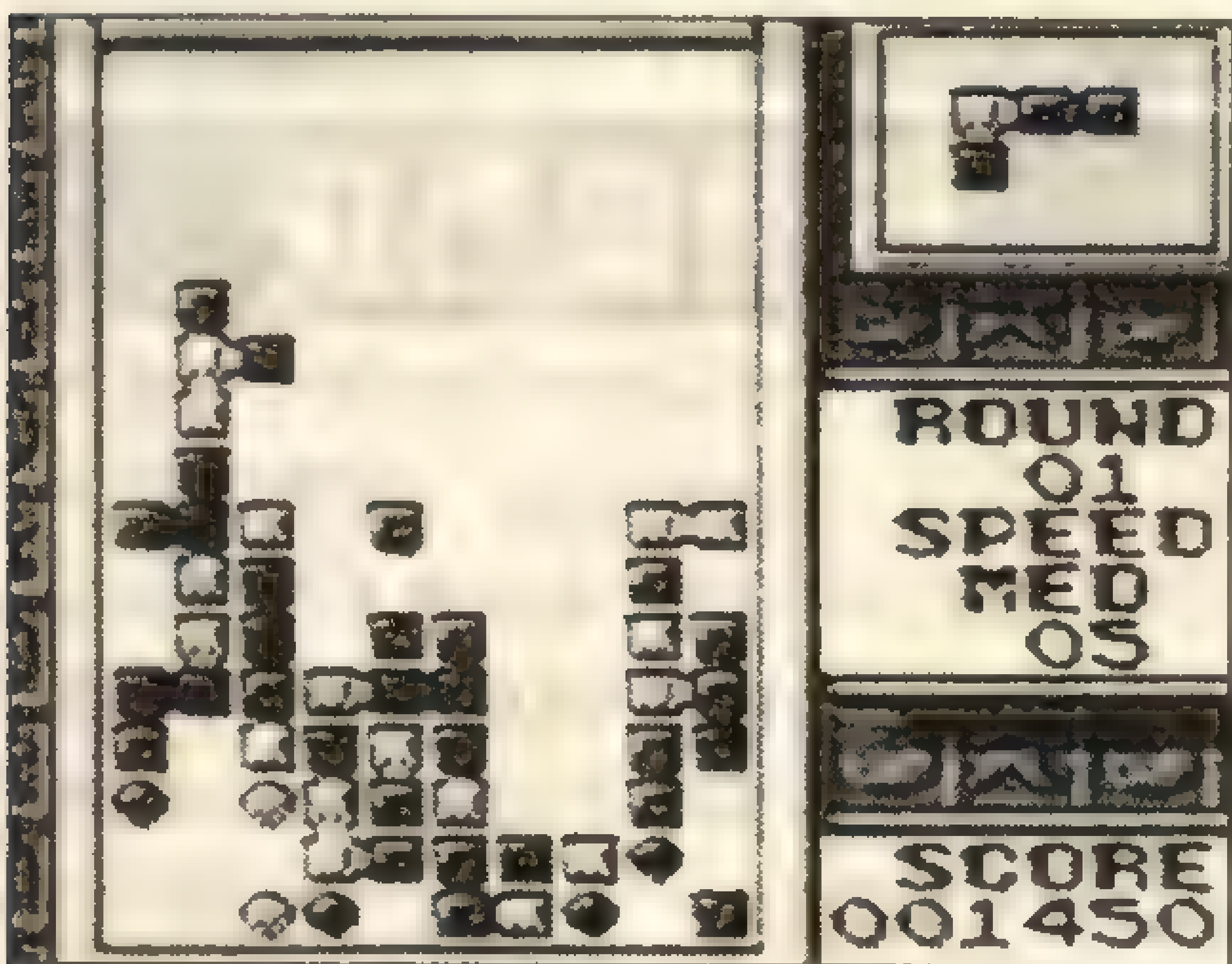


■厂商:TECMO
■发售日:91 年 4 月 5 日
■入手难易度:相当难

PUZ

ソロモンズ倶乐部

游戏最基本的一点就是捡到钥匙打开锁着的门。主角能做的只是用魔杖来发出或消去方块，为了顺利捡到钥匙并走到门口，就要灵活运用方块。钥匙及道具的位置，在不同房间中会有所不同，所以要小心调查。不认真考虑的话，说不定哪一步碰到敌人就死了。因为要动脑筋，所以此游戏很耐玩。

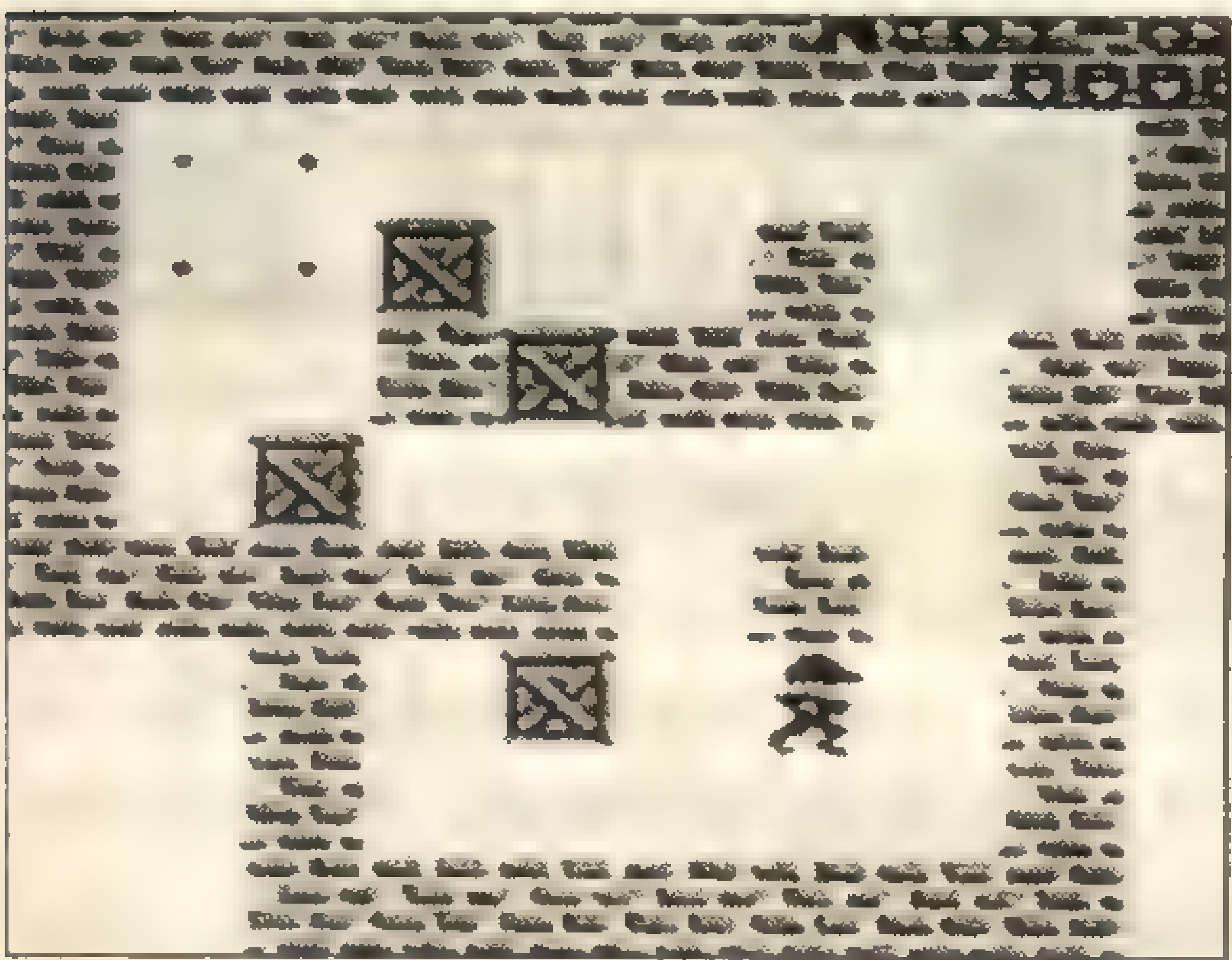


■厂商:任天堂
■发售日:94 年 6 月 14 日
■入手难易度:普通

PUZ

俄罗斯方块

加强了智力要素的进化形“俄罗斯方块”在此登场。只要横纵排列 3 个同色方块就可消去。如果将闪光方块全部消去，那么即使一般的方块还没消完也可过关。有各种形状的方块不断落下，所以要考虑它的颜色、形状和方向来操作。游戏中有过关为主的“普通模式”和以最少方块消去全部闪光方块的“竞争方块模式”，还有对电脑战和连线对战。



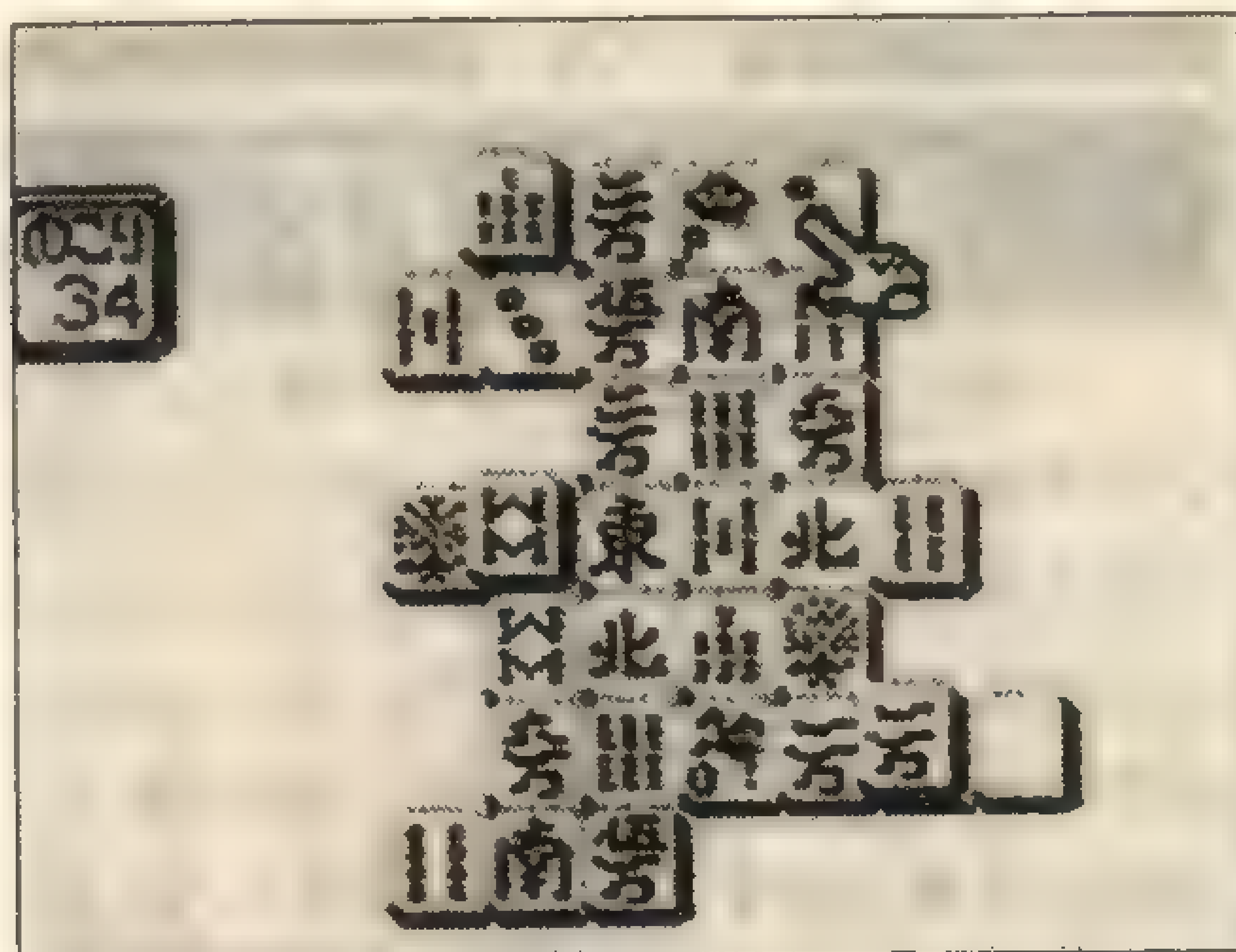
■厂商:任天堂
■发售日:89 年 9 月 5 日
■入手难易度:相当难

PUZ

仓库番

游戏的规则是要求将散在仓库内的各种货物整理到指定的位置。规则很简单，但实际操作中只靠移动货物却相当难，推过了劲就会把货物推到角落里或撞到墙上。如果不认真考虑仓库的形状和货物的位置就盲目行动的话，会很快 GAME OVER 的。

游戏中可以自己制作仓库，也有与女孩一见钟情的外传模式，总之玩家可以从各方面体会其中乐趣。



■厂商:HAL LABORATORY

■发售日:89年7月28日

■入手难易度:容易

PUZ

上海

这是把堆积成山的麻将牌按图案成对挑出的益智类桌面游戏。和扑克牌里的“找对子”是一样的规则，不同的是，麻将是一层层叠起来的，所以如果不从最上层开始消的话，到了后来就无法进行。第一次挑战的人还是使用一下 OPTOIN 比较好，其中包括提示现在桌面上可以挑出的对子的“提示”指令，和把已经消去的牌一一回复位的“时间倒流”指令等帮助机能。



■厂商:任天堂

■发售日:90年7月27日

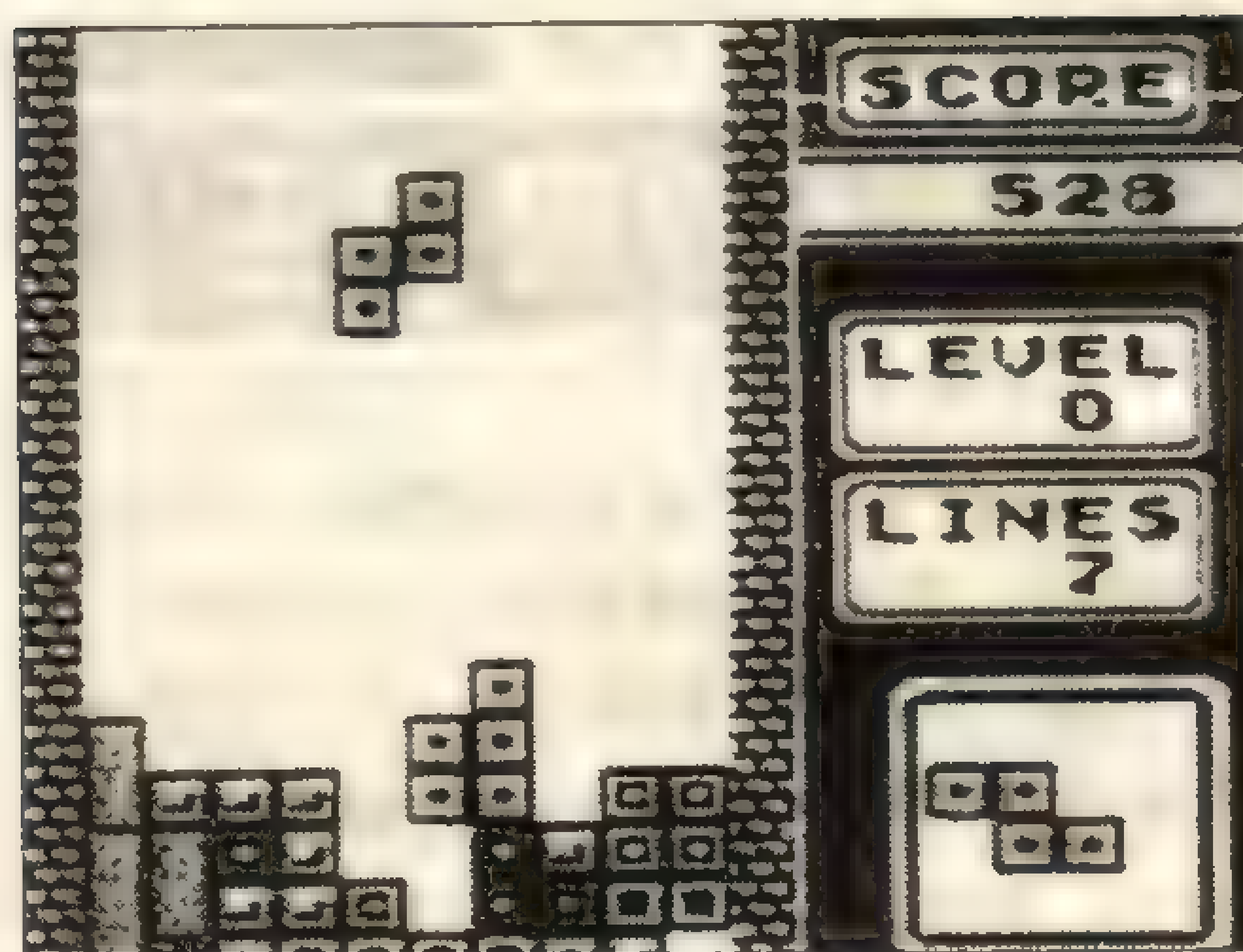
■入手难易度:普通

PUZ

玛里奥医生

用玛里奥自制胶囊杀死三种不同细菌的方块类游戏。杀死细菌的方法就是在它的上面或旁边并排放上四个以上的相同颜色的胶囊。胶囊都是双色的，所以需要玩家转动胶囊，使相同颜色的一边挨着细菌才行。

游戏难度随着细菌数目的增多而变大，但只要你掌握了“连消”这种技巧就一定会迷上它。此外，更火爆的是用通信线与朋友对战，在对战模式中还可以使用必杀技。



■厂商:任天堂

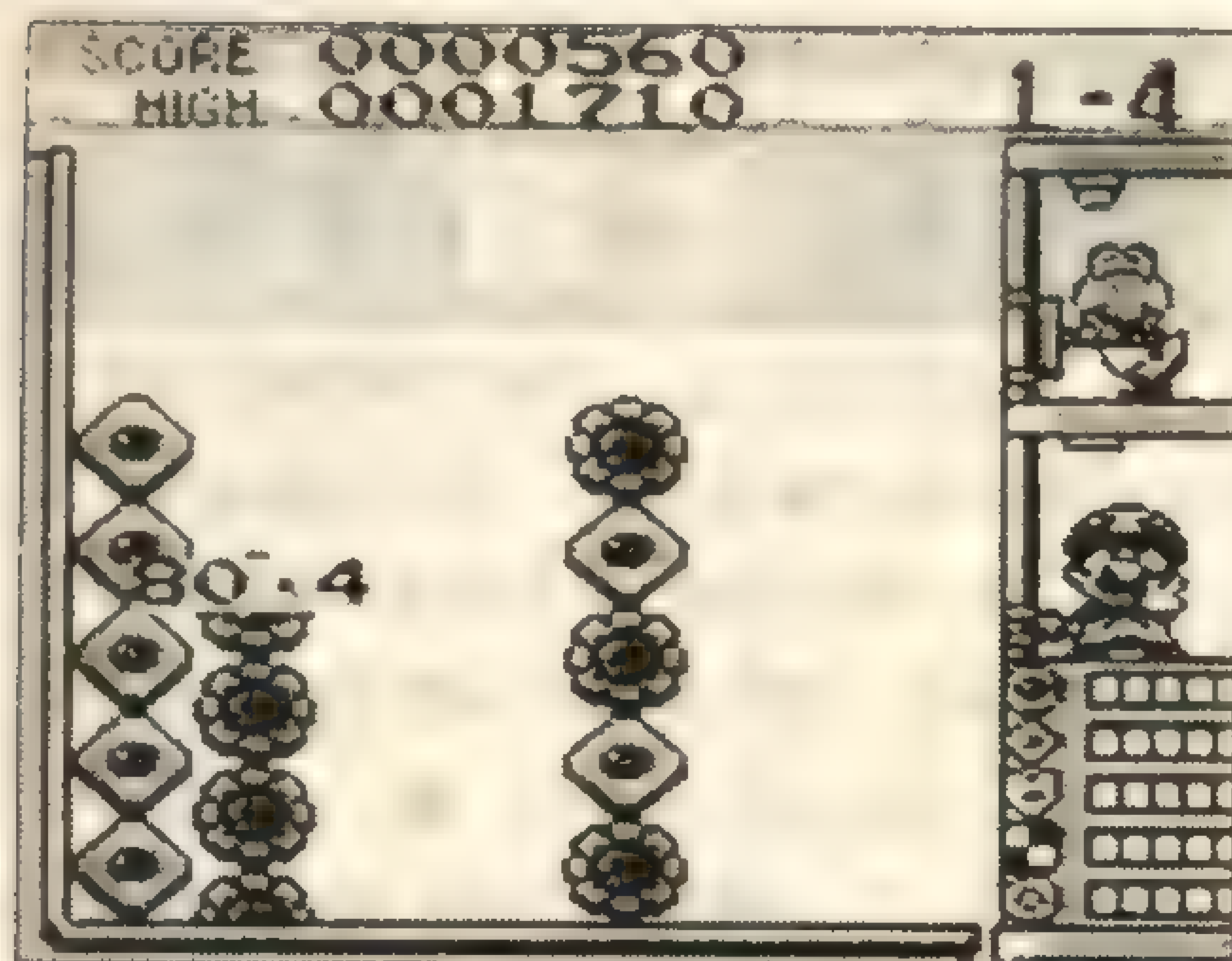
■发售日:89年6月14日

■入手难易度:普通

PUZ

俄罗斯方块

回转、移动、堆积、消去不断落下的七种不同的方块，这就是无人不知无人不晓的“俄罗斯方块”GB 版。游戏分为持久战的 A 模式，和消除一共 25 层固定方块并追求高分的 B 模式，还有通过通信线连接的两人对战模式。特别是对战模式，尤为激烈，只要同时消去 1 层就会在对手那里加上 1 层，以此类推，同时消三层对手加三层，同时消四层对手也加四层！对战时一定热火朝天。

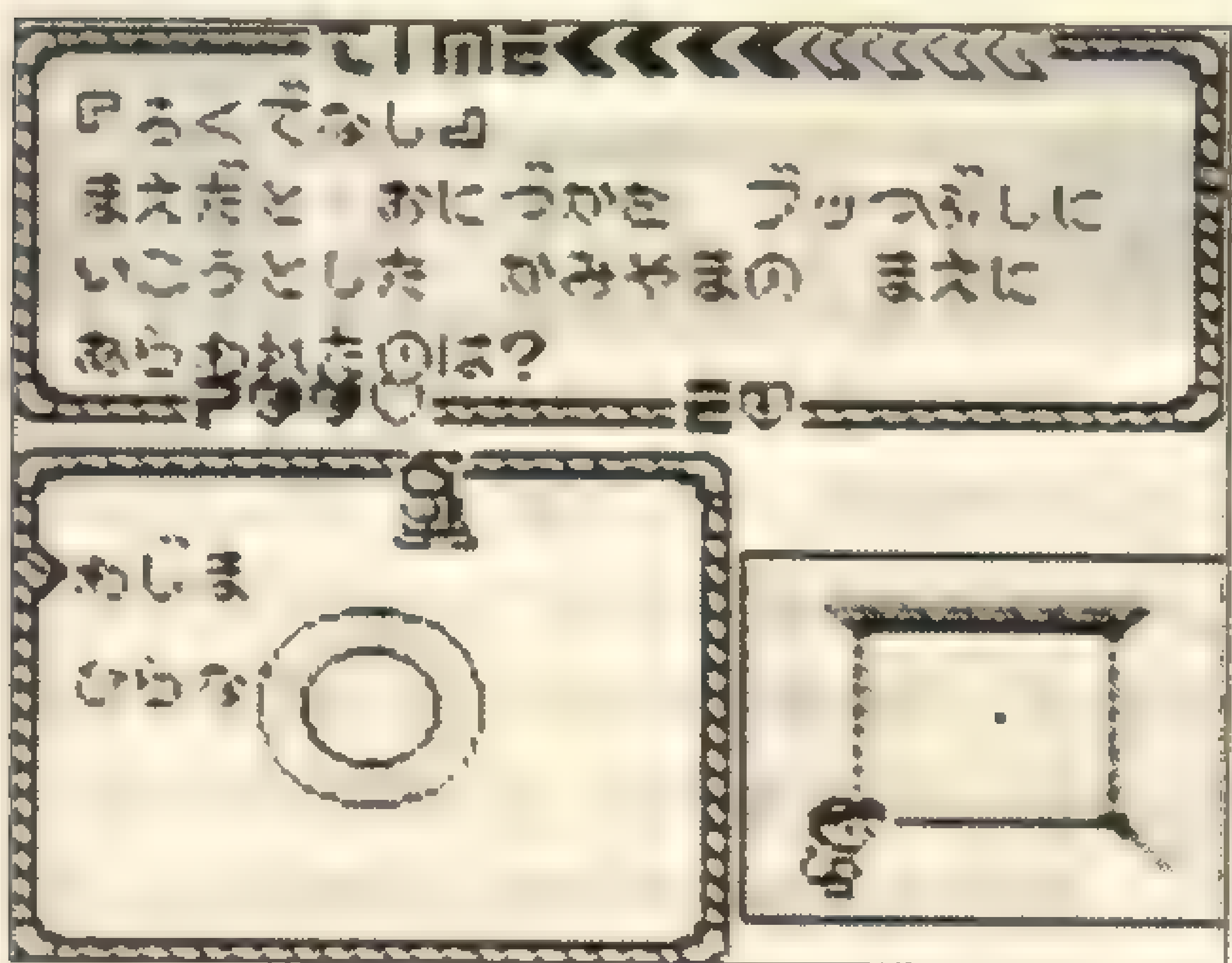


■厂商:任天堂
■发售日:92 年 11 月 21 日
■入手难易度:容易

PUZ

耀西的饼干

六种不同种类的饼干随机的摆在一起，玩家要调整它们的位置，使一整行或一整列的饼干全部相同，这样一层层地消减下去。游戏中追加饼干横竖都会出现，所以玩家一定要随机应变。攻略的重点在于 YOSHI 饼干，因为它是通用饼干，所以可以和任何饼干组合。游戏模式分为闯关、人机对战和二人对战三种。如果玩家持有四人分插的话，就能体验到令人兴奋的四人对战。

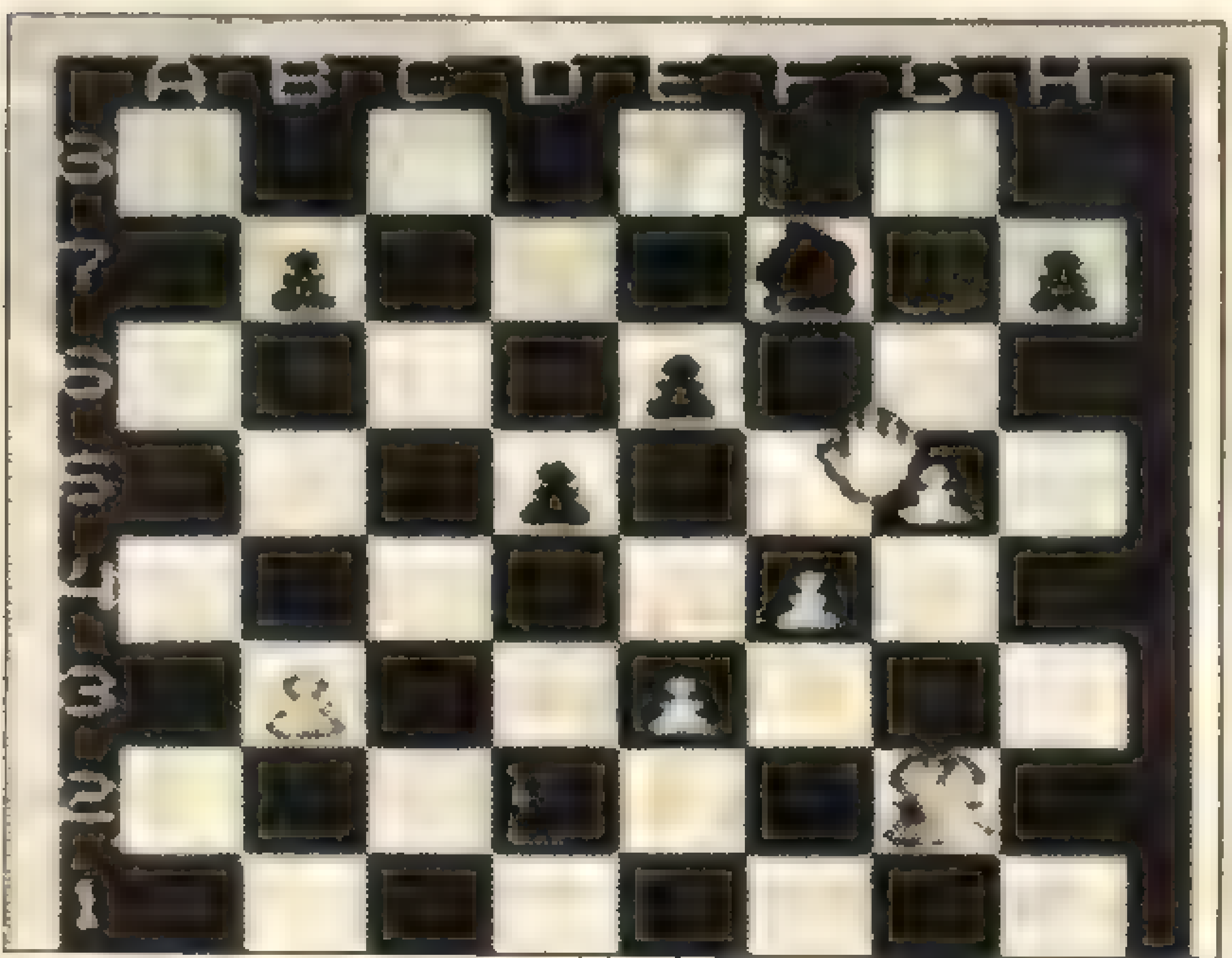


■厂商:BANDAI
■发售日:93 年 9 月 10 日
■入手难易度:难

PUZ

跳跃热

玩家要一边探索登塔，一边回答关于"周刊少年跳跃"的问题。玩家只有在大门或塔里遇到怪物才会被提问。如果回答正确，怪物就等于被打倒，而门也会自动打开。游戏是在五年多以前制作的，所以出题倾向是以"篮球飞人"、"幽游白书"等名著为中心的，很令人怀念。

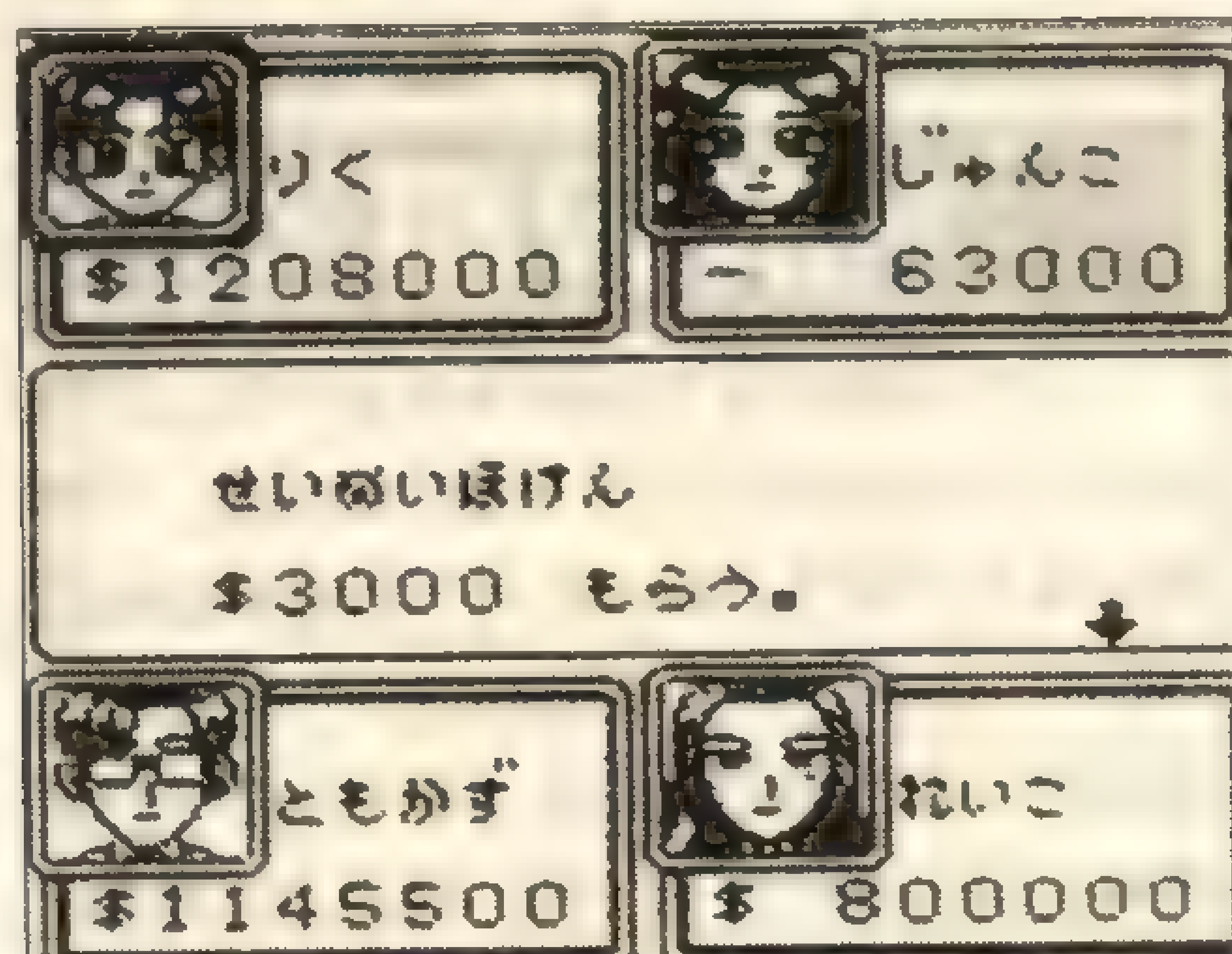


■厂商:ALTRON
■发售日:89 年 1 月 30 日
■入手难易度:容易

PUZ

新国际象棋王

对应玩家的不同水平，为电脑设计了不同的思考方式的正统国际象棋第二作再次登陆 GB。游戏从初学者到上级者细分为 16 个等级，使玩家层变得十分之广。而且 OPTOIN 还能为玩家解说各个棋子的走法。除此之外，游戏新搭载的棋局设定为玩家研究棋局大有帮助，玩家可以在棋盘上任意设置棋子。

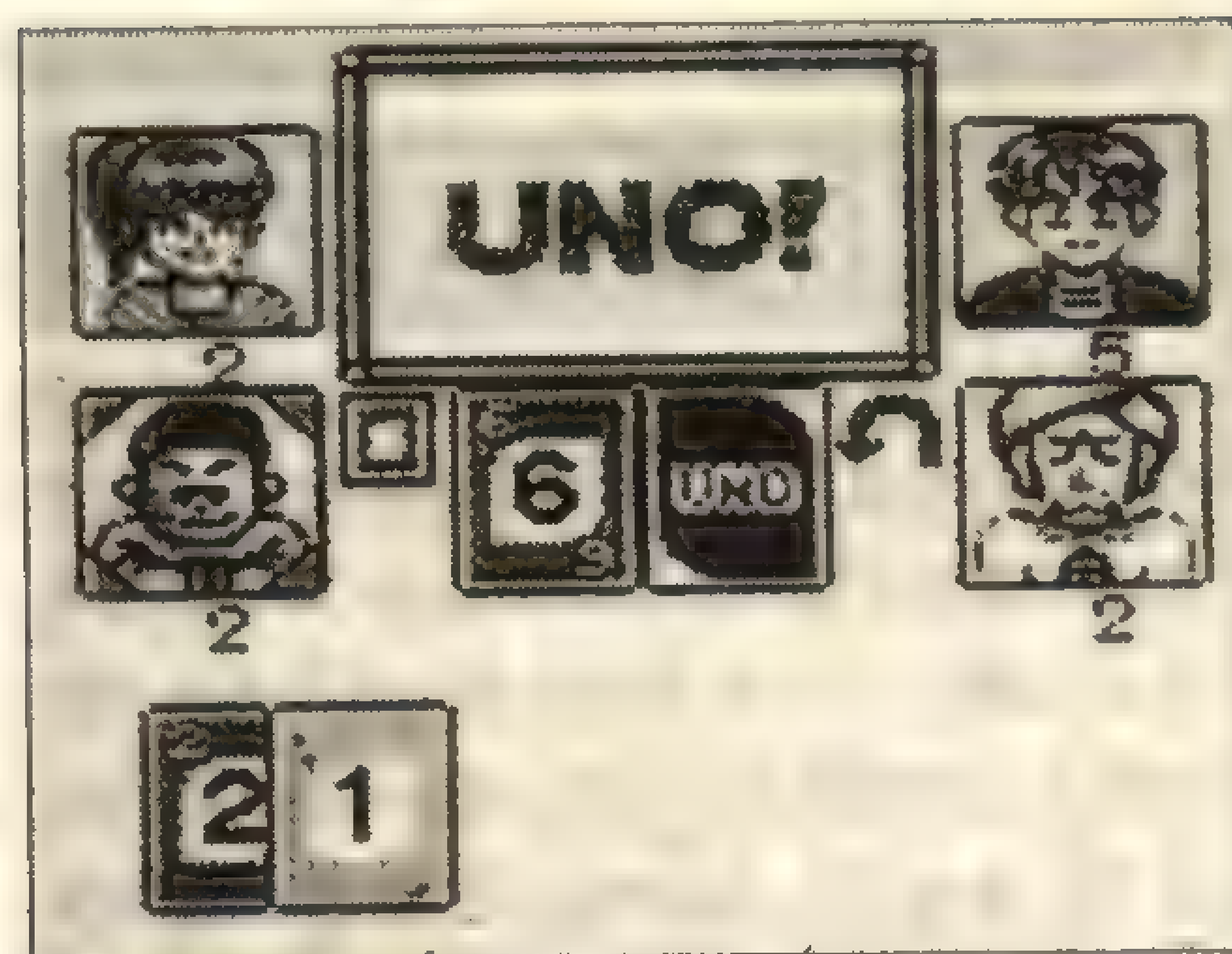


■厂商:TAKALA
■发售日:95年6月23日
■入手难易度:普通

PUZ

人生游戏

游戏方法与其它大富翁类游戏没什么两样。可以1~4人参加,如果玩家只有一人,将由电脑代替剩下的1~3人。可以选择的职业有公司职员、律师、设计师和教师等,打工仔也可以。选择好的职业,开始时的薪水会比较高,但最后不一定能发财。终点不算远,一两个小时就能玩完。当然和朋友一起玩也可以,自己一个人的时候还能当成打发时间的休闲GAME。那么,你下一个停留地会是哪儿呢?开发区还是新房子?

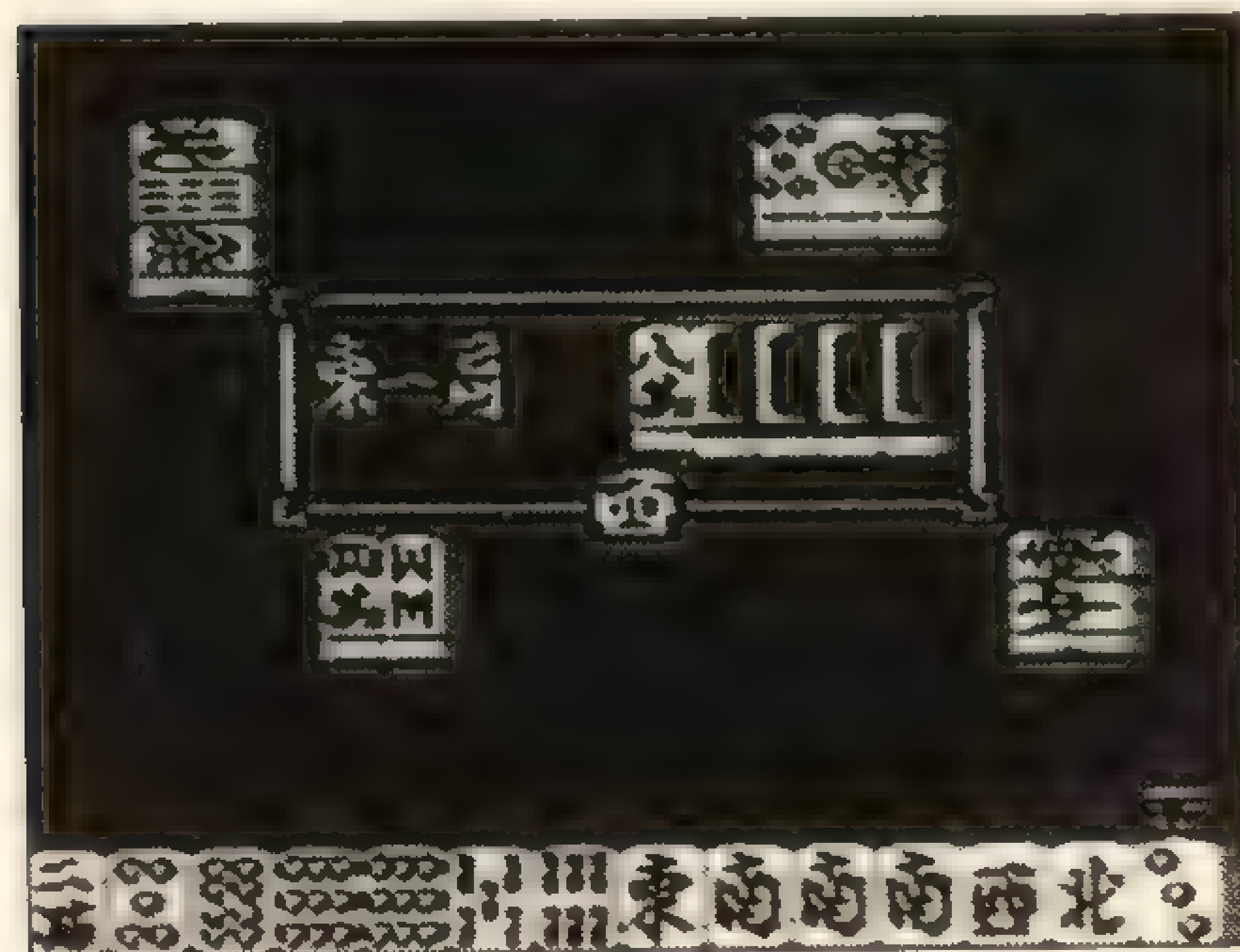


■厂商:TOMY
■发售日:95年3月3日
■入手难易度:难

PUZ

UNO2 小世界

世界上最畅销的卡片游戏UNO这次出现在GB上。玩家要从7名个性鲜明的角色中选出包括自己的四个人进行游戏。游戏中加入了一些卡片游戏里没有的东西,玩家不但能从中体验到对战的刺激和快感,还能尝试新的玩法,实在是超值享受。另外,通过使用宝物和与对手交涉,还可以使战斗变得更为丰富。那么,向最终的"国家争夺模式"挑战吧!



■厂商:ATHENA
■发售日:87年6月20日
■入手难易度:普通

TAB

职业麻将·极 GB

参考日本职业麻将联盟竞技规则制作而成的正统麻将游戏。参加出演的对手是8位职业麻将选手,因此都不好对付。不过,玩家只要一边留心解说和记分表,一边打牌就一定会有所长进。

因为对手都是行家,所以玩家总打臭牌的话,别说在挑战模式中与行家切磋,恐怕就要在一般模式里修炼一辈子了。

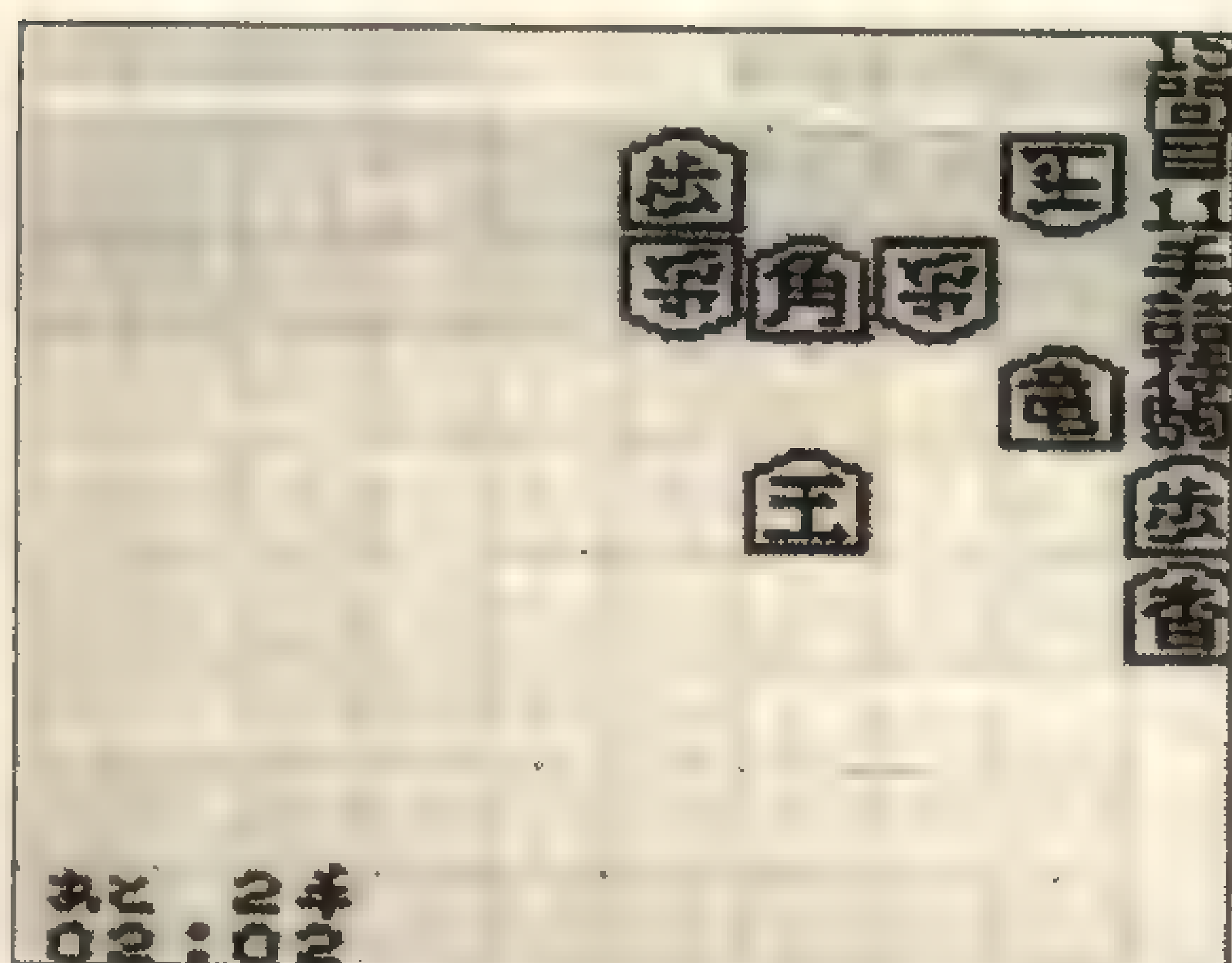


■厂商:IMAGINEER
■发售日:94年11月25日
■入手难易度:普通

TAB

本将棋

可以体验到真正将棋乐趣的游戏。游戏分为与CPU对战和与人对战两种模式。CPU的难度不能调节，所以胜不了的时候请使用“驹落”。所谓“驹落”是指从游戏一开始就把对手的飞车和角行从棋盘上拿走，对方厉害的棋子越少就越容易对付。另外，玩家只要选择“棋谱”模式，就会再现目前为至的所有棋局，然后选择“盘设定”指令还能移动对手的棋子，玩家可以借此研究对手的棋路。

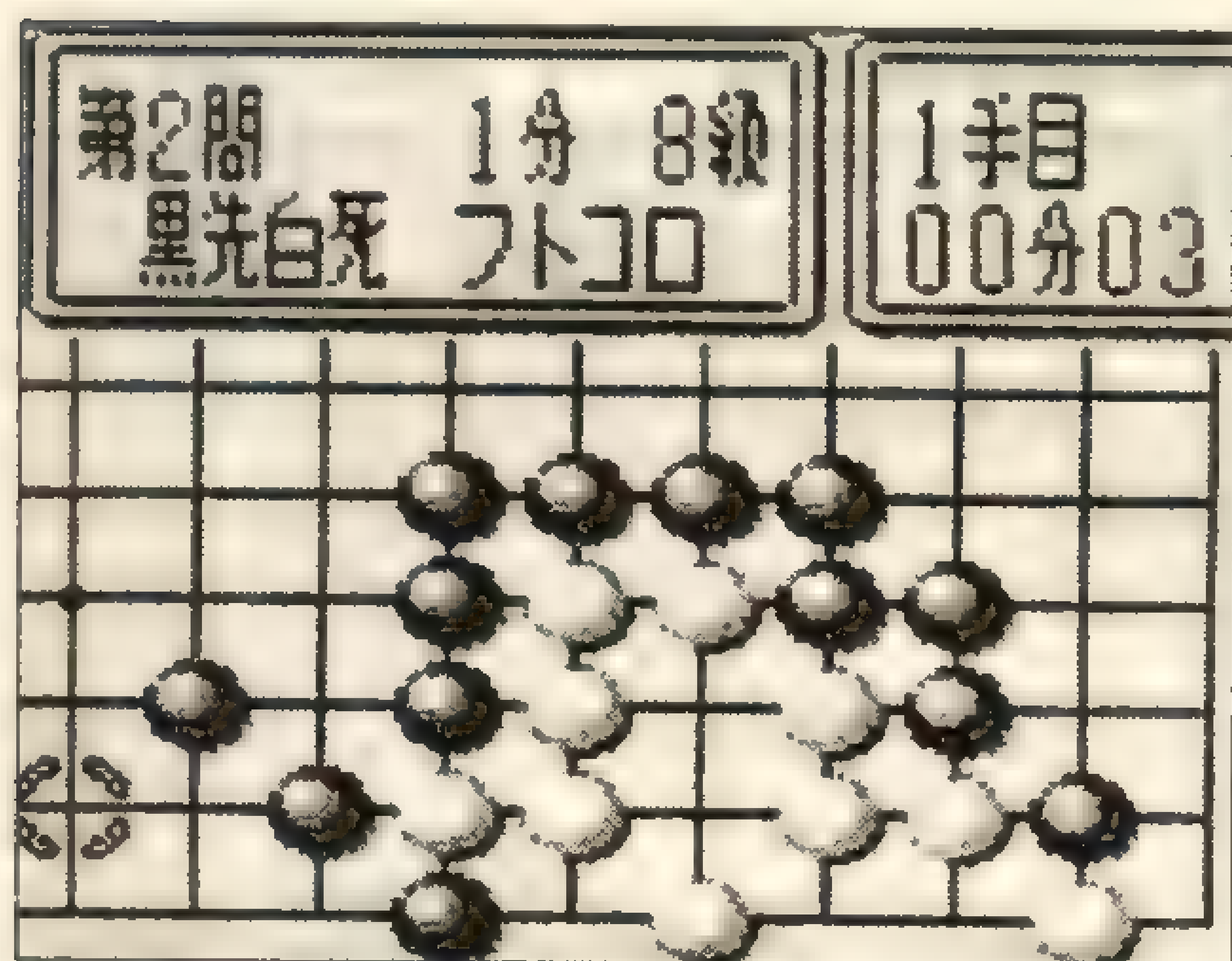


■厂商:魔法
■发售日:94年10月19日
■入手难易度:普通

TAB

诘将棋 神吉五段

日本将棋界的宠儿——神吉五段担当制作的“诘将棋”分为问题集和实践集两种模式。问题集又细分为初、中、高级，其中共收录了53道题，另外还为初学者提供了提示和解答例子。在实践模式中共有五十道题，但只有提示没有解答，用你自己的力量找出答案吧。游戏可以无限续关，因此实在令人高兴。玩家答对问题后会显示7位的密码，这样下次再玩时就不用重复解答相同的题目了。



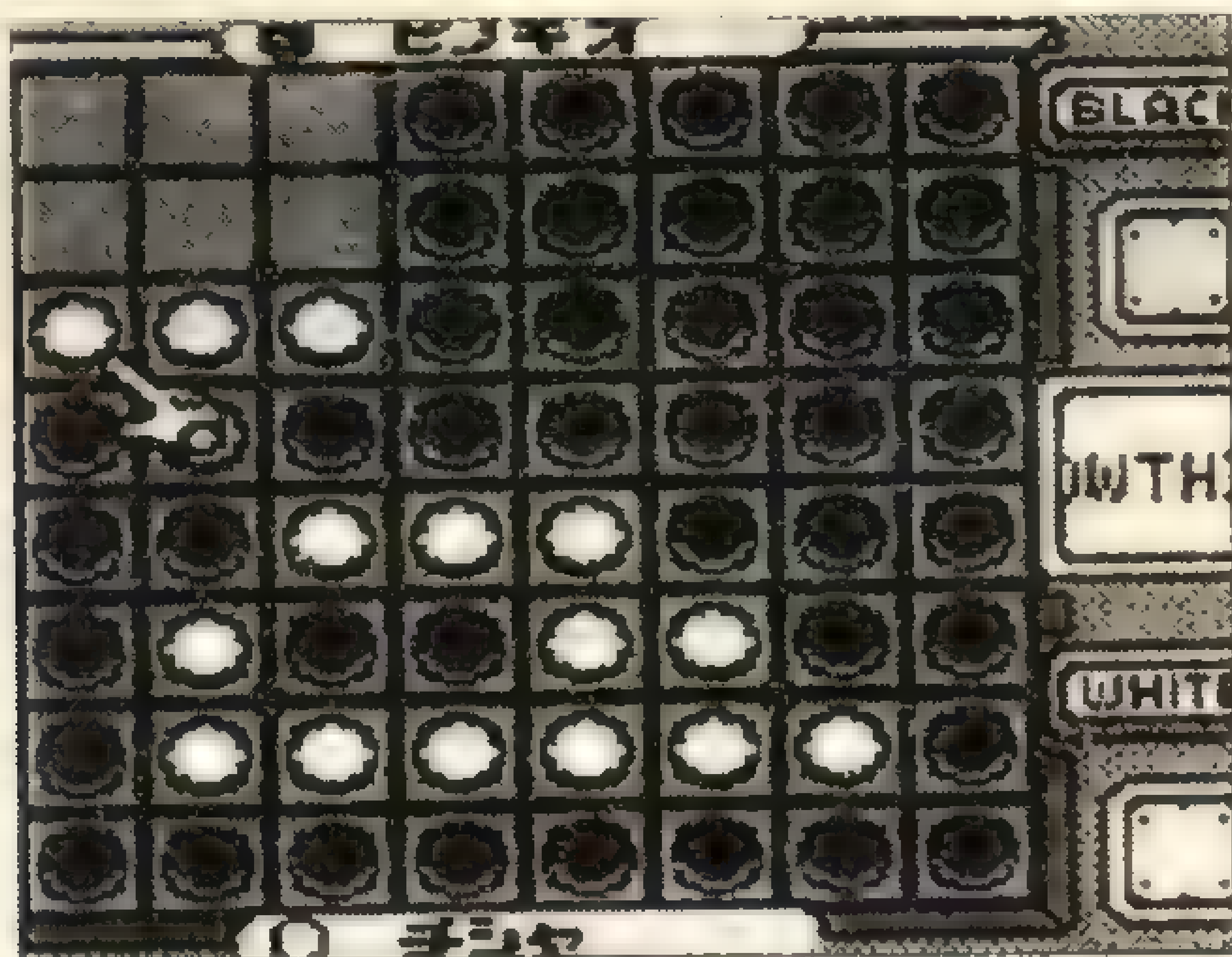
■厂商:魔法
■发售日:94年10月19日
■入手难易度:普通

TAB

诘围棋系列1 藤泽秀行名誉棋圣

本名誉棋圣藤泽秀行亲自监修的真正诘围棋游戏。由检定模式和出题模式组成。检定模式共100题，初学者、初级、中级、上级、最上级，每级各有20题。因为都有时间限制，所以很难过关。

实在不知所措时按下选择键就会显示帮助信息。出题模式也有100题，从8级到3段难度不一。如果答对，电脑会进行解说，很长知识哦。



■厂商:TAUKUDA QRIGINAL

■发售日:94年9月30日

■入手难易度:普通

TAB

黑白棋

招牌桌面游戏黑白棋登陆GB。虽然不能使用通信线，但可以进行人机对战和CPU战（有四种难度），分别可以选择小猫、小龙等对手。越靠后的人越难对付，而且思考时间也越久，最长可以达到20分钟。对人战在S·GB中可以使用2P手柄轻松操作，而要在GB上玩的话，就得和对手来回交换主机了。



■厂商:任天堂

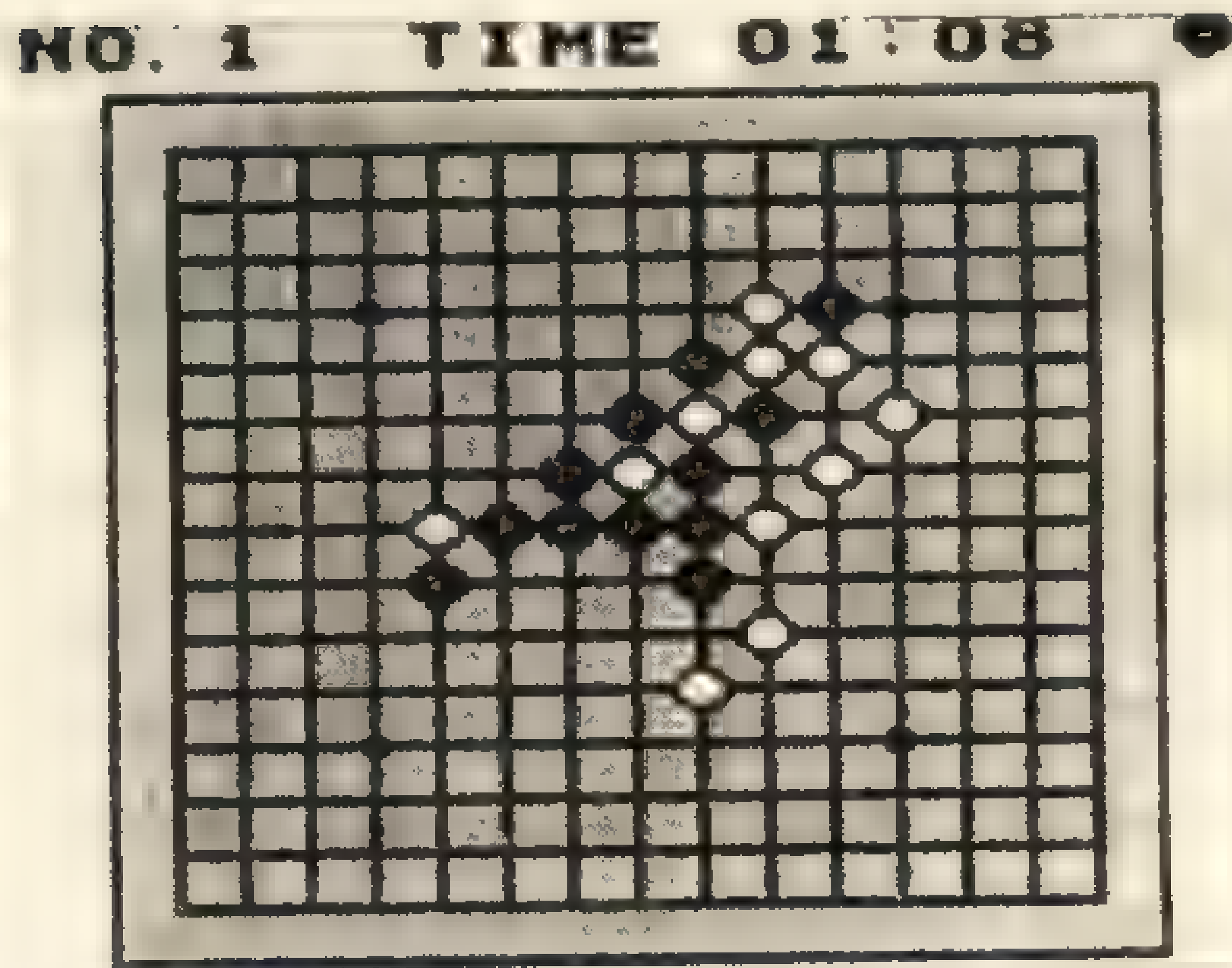
■发售日:93年11月27日

■入手难易度:普通

TAB

卡比的弹珠台

GB人气动作游戏"星之卡比"这次变成"弹珠台"降临GB。这是用弹板控制卡比弹珠击败卡比的宿敌DeDeDe大王的游戏。首先必须打倒分成上、中、下三段的三张弹珠台上的关主。到达最上段后，使用移动星星就可以和最终BOSS对决了。途中有很多可爱的设计，绝对令玩家百玩不厌。另外，游戏中的暂时记忆功能也很方便。



■厂商:TOWACHIKI

■发售日:90年2月23日

■入手难易度:普通

TAB

对局连珠

说白了就是五子棋和CPU对战，分为初级、中级、上级三个难度。电脑相当难缠，而且"双话三"、"双话四"都被禁用了，所以很难取胜。游戏还设有诘连珠模式，也有初、中、高三个等级，要求玩家只能在指定条件下取胜。另外音乐可以从摇滚、爵士、演歌中任选其一。总之这是一款能长时间享乐的牌类游戏。

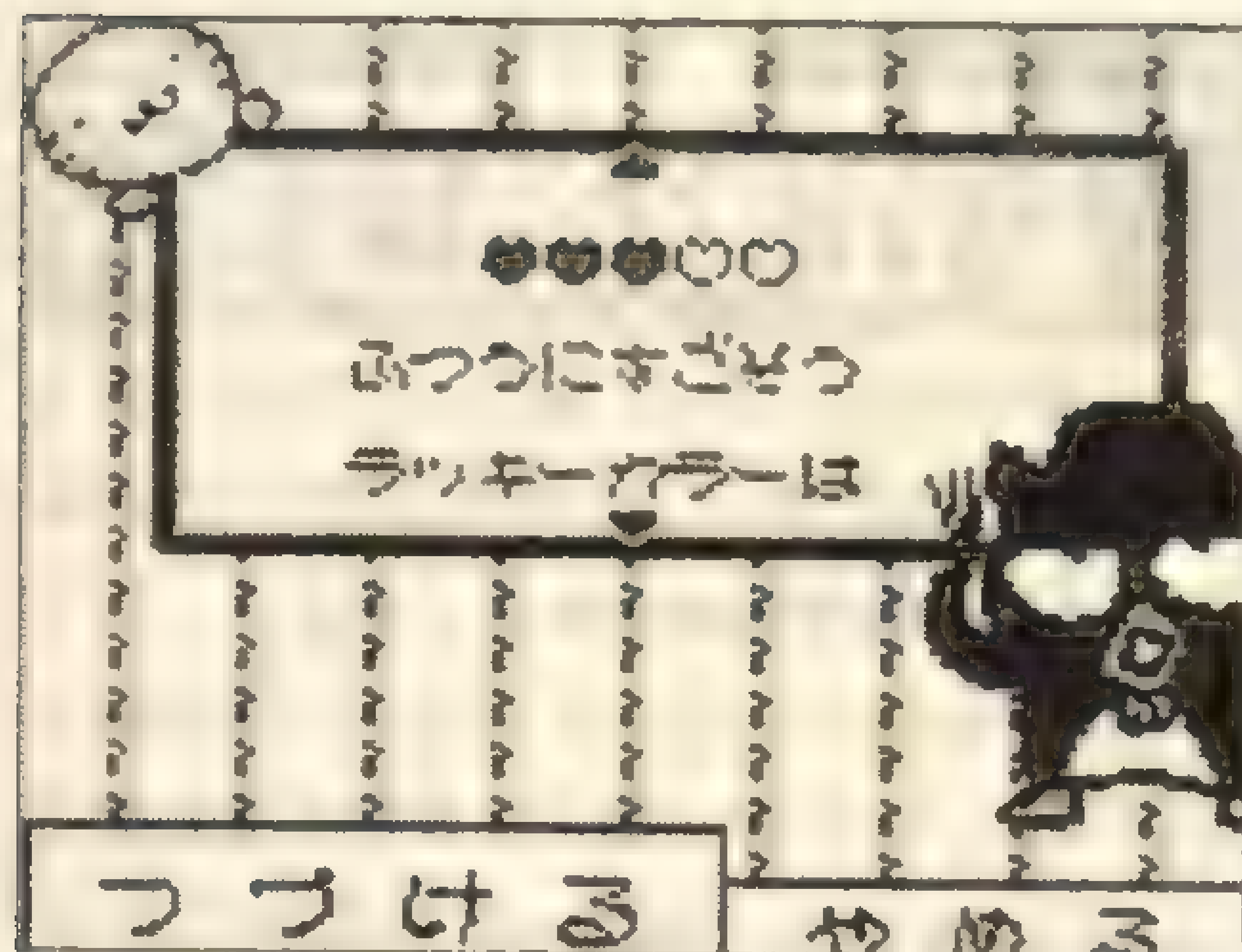


■厂商:COCONUTS JAPAN
■发售日:95 年 3 月 24 日
■入手难易度:普通

TAB

妖怪变化

玩家要接受 8 种不同的挑战。游戏分为三个模式,一个是单人游戏,还有一个是通过通信线的对战模式,最后一个是剧情模式。故事讲述在某村举行孩子们的游艺大会,主人公也参加了,并且准备在大会上过关斩将,但是却被某特殊事件卷了进去。光是在大会上胜出是看不到结局画面的,从镇上的人那里收集情报,查出事情的真相吧!

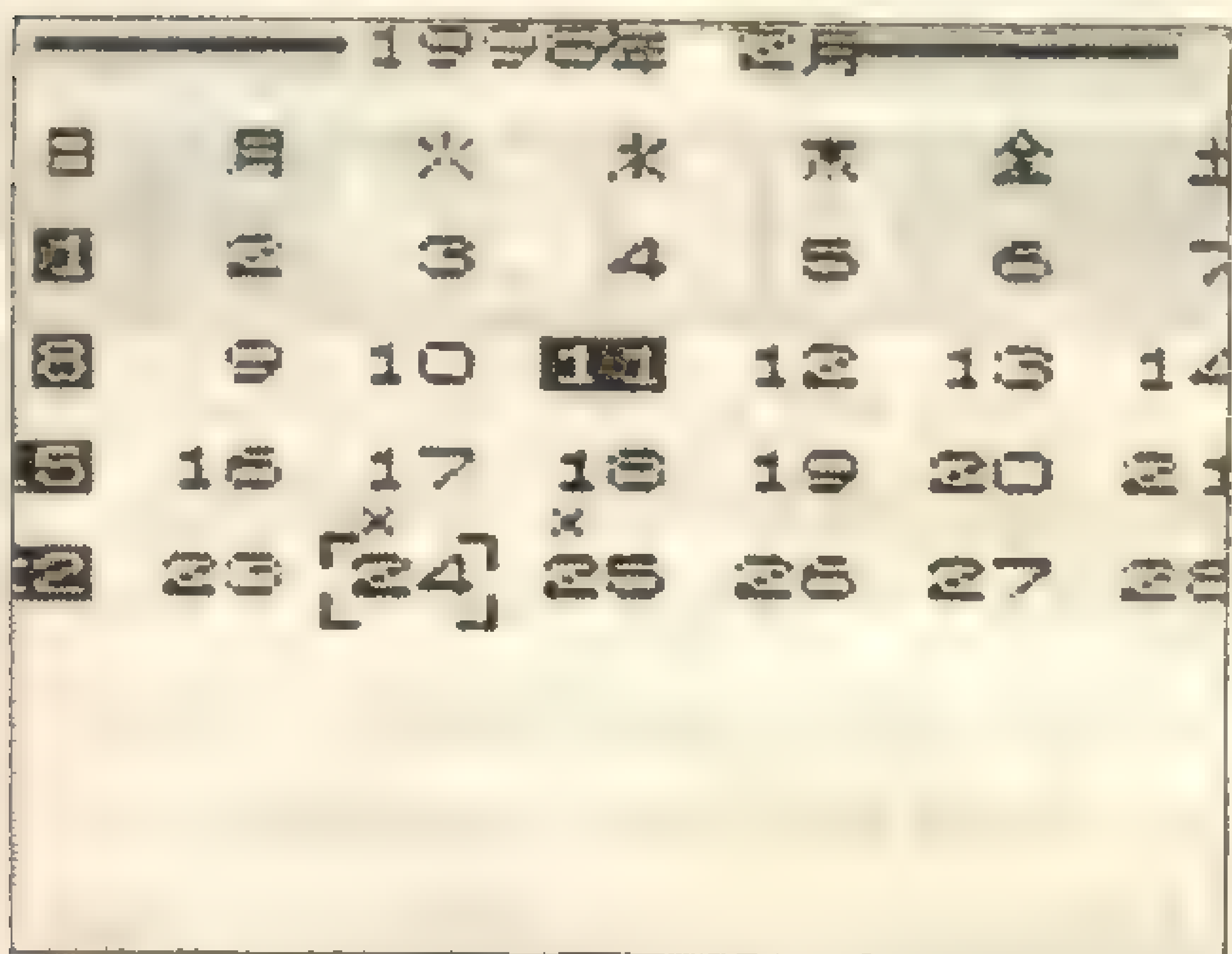


■厂商:IMAGINEER
■发售日:97 年 12 月 5 日
■入手难易度:容易

ETC

SANGRIO 占卜晚会

由 SANGRIO 社长信太郎亲自监修的占卜软件。HAROKITI 的缘分占卜中,输入自己和他(她)的性别、生日以及血型,电脑就会帮你鉴定是朋友关系的"FRIEND,还是恋爱关系的"LOVE"。有时还会出现"LOVE"度虽低可"FRIEND"度很高的结果。小鸟 BATU 丸的每天占卜则是靠输入性别、生日与想要占卜哪一天进行的。只要在二十世纪以内,玩家可以得到任何一天的全体运势、财运、健康运、恋爱运的一句话提示。



■厂商:KONAMI
■发售日:92 年 8 月 7 日
■入手难易度:难

ETC

记事本

对于常把 GB 带在身边的人说十分方便,这个记事本一共提供了十种功能。其中包括可以记录日程安排的台历功能、电话自动拨号功能,以及可以通过通信线交换 DATA 的电话本、零钱本还有计算器等。另外还可以算命,有表示每天运势的神签和缘份占卜。游戏虽小,但功能齐全。

在月刊电软中难觅踪迹的名作纷纷登场

热作详解攻略特辑

知道为什么 GB 软件会有如此的强大生命力吗？也许在你将它仔仔细细地玩上一便后就会明白！那么赶快找到你钟爱的软件，而后翻开下文的攻略，全新地投入神奇的 GB 世界吧！





勇者斗恶龙 怪兽篇

——特瑞的神奇王国

不知大家还记得 ENIX 在超任上推出的"勇者斗恶龙Ⅵ"吗！其实今作描述的就是"DQⅥ"中的主角特瑞在孩提时代的奇遇。

GB	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:98.9.25	容量:16M

DQM 的续作已在锐意制作中！敬请玩家期待！

指令篇

开始菜单

つづきからあそぶ 继续玩(取档)

さいしょからあそぶ 重新玩

つうしんたいせん 通信对战

おみあいをする 通信配合

通常状态菜单(用"A"键打开)

视窗左上角是指令菜单，右上角是玩家拥有的财产数，屏幕下方则是怪兽同伴的状态。下面是指令介绍：

强度(つよさ)：依次为姓名、性格(せいかく)、种族(しゅぞく)、系统(けいとう)、主人(マスター)、经验值(EX)、攻击力(こうげきりょく)、守备力(しゅびりょく)、速度(すばやさ)、智慧(かしこさ)、野性(やせい)、生命力(HP)、魔法力(MP)

どうぐ 道具(按"SELECT"键可以整理道具)：

つかう 使用

すてる 丢弃

とくぎ 特技，特技、咒文的查看或使用

さくせん 战术，方便冒险的基本指令，包括以下四种：

ひょうじそくど 讯息速度

ならびかえ 排列次序

さくせんへんこう 战术变更

ガンガンいこうぜ 进行积极攻击

いろいろやろぜ 使用援护系的特技咒文

いのちをだいじに 防御或使用恢复系的特技或咒文

めいれいさせる 直接指示所用指令

ぼうけんのしょ 存档

作战状态菜单

たたかう 按照既定战术作战，对直接指示的战术无效

さくせん 战术指定(同前)

どうぐ 使用道具

にげる 撤退

注：如果战斗中全员阵亡，金钱将减半，道具大量遗失！

其它指令

怪兽牧场中指令如下：

あずけにきた 寄存怪兽

むかえにきた 取出怪兽

ようすをみる 查看状态

わかれにきた 辞别怪兽

とうみん 冬眠

やめる 取消

注：操作对象均分为成年怪兽(まもの)和未孵化的蛋(タマゴ)。

义卖市场中指令如下：

かいにきた 为买

うりにきた 为卖

寄存所中指令如下：

あずける 存道具(**まちもの**)

金钱(**おかね**)

ひきだす 取出

星之祠中指令如下:

はいごうする 配合(即交配)

ふかさせる 孵化

攻略篇

夜里,主人公特瑞(**テリー**)与姐姐米蕾尤(**ミレーユ**)玩耍之后就各自上床歇息了。但是特瑞却睡不着,趁姐姐睡着时偷偷下了床。四处瞧瞧,觉得没什么好玩的,就来到了外屋。突然,从柜子里跳出了一只怪兽,它自称是圆木国(**マルタのくに**)的坏蛋(**ワルぼう**)。特瑞被它吓坏了,怪兽才不管,一脚踹开他,径直到内屋,继而带走了还在睡梦中的姐姐。特瑞正不知该如何是好之时,从柜子里又蹦出了一只怪兽,不过幸好它的长相没有刚才那只凶恶,整个儿一绵羊。有趣的是它反而被特瑞吓了一跳。它告诉了特瑞一些有关坏蛋和大树国(**タイジュのくに**)的事,并说只有参加大树国的星夜祭才有可能救回他的姐姐。

既然如此,特瑞觉得不如去看看,于是就这样拉开了冒险的序幕。

特瑞跳进了柜子,经过一段奇妙的旅行抵达大树国。在星之祠着陆后,就被一位老人家带去见国王,一路上还告诉了特瑞一些这个国家的事。见到了国王,互相寒暄了一下(如果要给主人公改名字,可以在国王问你姓名时进行更改)。国王说要参加星夜祭得先帮他在和圆木国的格斗大会中取胜。有什么办法,也只有照办。向国王告辞,接着就到处逛逛吧。从王宫内的楼梯到达位于大树国顶层的怪兽牧场。通过交谈,结识了名叫普里奥(**プリオ**)的牧场主,并从他那儿得到(选择**むかえにきた**指令)了第一只属于自己的怪兽——著名的史莱姆("**スライム**",你可以给它取个名字)。从现在开始就可以用"A"键打开主菜单了。

回到王宫内,面见国王。国王请来了普里奥,从他那儿得知有一只怪兽**ホイミン**扰乱治安。特瑞自告奋勇要去收拾它,国王正巴不得,当即答允,同时打开了旅行之扉内通往目的地的一扇门,沿王宫内左边那个楼梯下去吧(别忘了拿王宫左侧殿内的宝箱)。进门之后可以看到一个不断变化的旋涡,那就是通往目的地的交通工具。穿过旋涡到达目的地,**ホイミン**就在迷宫的最下层,在和它战斗前最好先收两个怪兽同伴。等练上二、三级后,应该有了挑战它的实力。**ホイミン**掌握了"恢复"(**ホイミ**)咒文,因此需要耗点时间,耐心战斗吧。

打败它之后,**ホイミン**多半会请求加入。看在它懂得"恢复"咒文的份上,就答应了它。这时那只小绵羊不知从哪儿蹦出来,将特

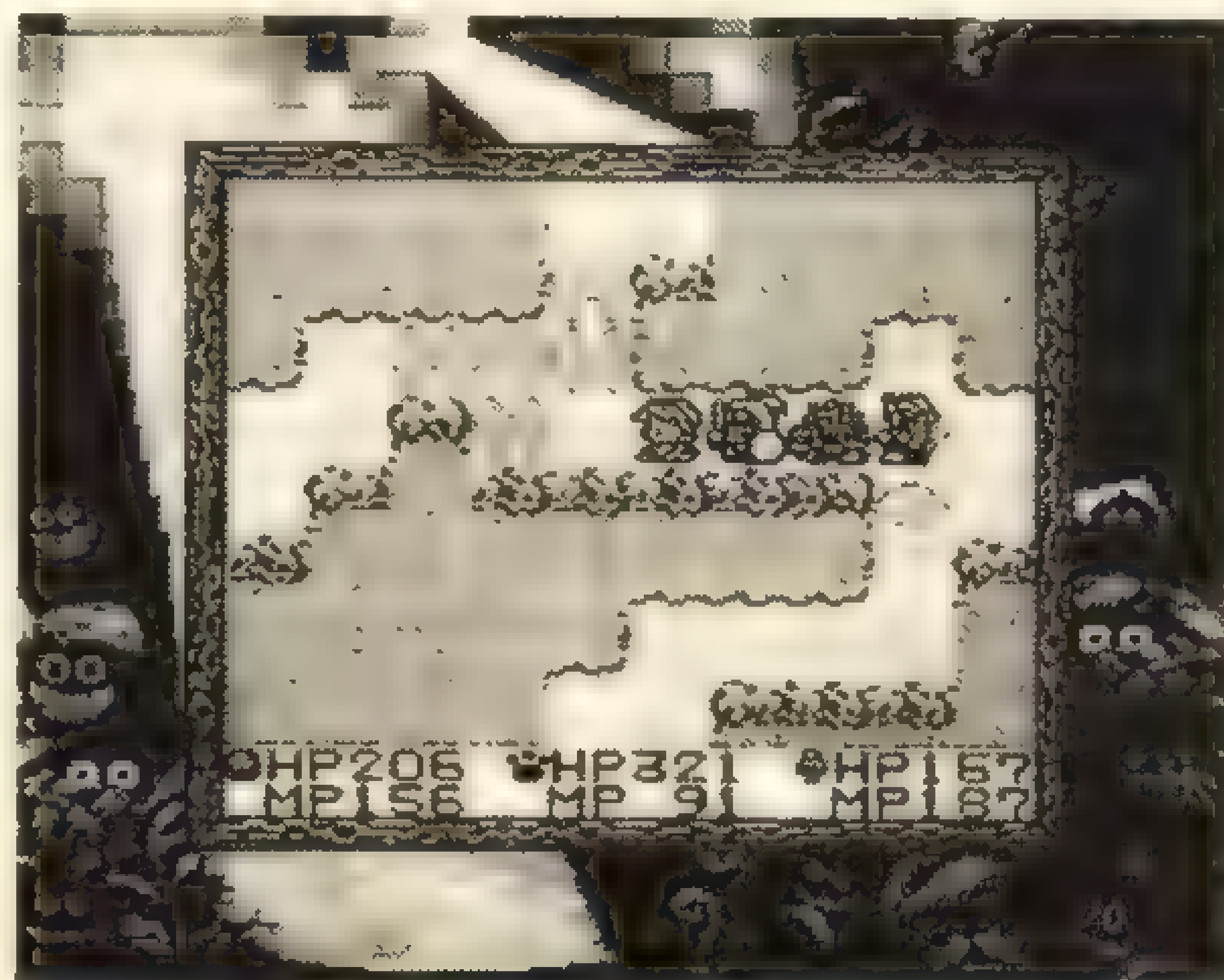


瑞一行人(?)带回了王宫。向国王复命，获得他的称赞。一旁的神官还会帮助特瑞的怪兽们回复。出了王宫，突然看到一个人从悬崖往下层跳了下去，不可思议的是当他着地后居然一点事都没有。这样也可以？照着他的样子往下跳，还真是刺激，而且比走楼梯快多了。来到门口有史莱姆标记的格斗场内，报名参加那个不需要缴报名费的 G 级别的擂台赛。经过连续三场的车轮战，取得了该级别的冠军。这时神官前来道贺，并告知国王有请。原来是圆木国(**マルタのくに**)的国王告急。既然有例在先，仍然要特瑞出马。进入旅行之扉新打开的那扇门内，可以发现有两个旋涡，这表明有两个地方要去，也就是说有两个怪兽要消灭。不妨先去下方的旋涡，这儿的元凶是一个石头巨人**ゴーレム**。这时另一只怪兽乱入，想要插一腿，没几个回合就被巨人一脚踹得没影儿了。看来这**ゴーレム**实力不弱么，又得费一番力气了。打倒它之后(要不要它加入随你决定)，再去上方的旋涡。这次的终点在一个叫罗拉(**ローラ**)的姑娘的卧室内，她被侵入房间的恶龙吓坏了。救美向来是勇者的责任，恶龙也向来是勇者要斗的，那么就动手吧。收服恶龙(如此强力的怪兽最好收为同伴)，完成委托。

参加并取得 F 级别的冠军(现在开始要缴报名费了，这次是 10G)，前往旅行之扉，第三道门已经打开。仍然有两个旋涡，左面的 Boss 是一个名叫杀手朋沙(**キラーパンサ**)的豹子(较强)。右面的 Boss 则是一棵妖树(**じんめんじゅ**)，它当然是在树林内，路上会有其手下挡路。由于经验值并不多，不必理会它们，绕道而行即可。轻松搞定！

继续参加 E 级别比赛(报名费 50G)，并取得冠军。前往旅行之扉，进入第四道门。左面的旋涡通往著名的 Casino 游乐场，先玩遍四台老虎机，然后才能和**スライムファング**战斗。右面的 Boss 是**ビックアイ**，不过要到达它身边，得找到那条隐形的道路才行。这儿还有一段小插曲：一位侠客装扮的人想向**ビックアイ**挑战，结果却惜败了(这位不走运的老兄以后还会出现)。

赢得这一阶段最后一个级别，也就是 D 级别的冠军后，神官又来道贺。不用说，又是国王有要事相求。国王向特瑞的战绩表示祝贺，并介绍了 C 级别的情况，真是一刻也不让放松呀。前往旅行之扉，进入第五道门。必须先进入右方的旋涡，目的地则是龙的洞窟。Boss 自然又是一头恶龙。不过先别忙着打



◀特瑞与怪兽伙伴们准备去哪里呢？

它，看到周围的龙蛋了么？先打它们，有不少经验值哦。到正式要与 Boss 战斗时，那位倒霉的侠客又来了。仍然不敌！实力不济还敢贸然挑战，有病呀。还是特瑞上吧。**バトルレックス**的确不是它的龙崽子们所能比的。不但攻击力强劲，HP 也相当多。如果没把握，还是先回去练级吧。

回到王宫，正好碰上卡雷奇国(**カレキのくに**)的国王来访。应酬完毕，国王说了一番鼓励的话，并希望特瑞早日获得 S 级别冠军的称号。天哪，那得练多少级呀。心里虽然是这么想，可嘴上可不能这么说。王命不可违，只好照办。可总得一步步来吧，先把 C 级过掉再说。就在神官医治怪兽同伴时，突然地面剧烈地震动起来。莫非是地震？听了神官的话才知道这是大树国所依附的大树在生长，并且得知现在有新的地方可去了，那么去证实一下。首先顶层的怪兽牧场有了大变化，在这儿放养的怪兽有了自己的房间，不必再日晒雨淋了。牧场右上方的旋涡现在也可以进入了。里面的迷宫共计 11 层之多，所幸其结构十分简单，因此要到达底层并不难。值得注意的是，现在开始迷宫内也会出现带着一帮怪兽

的人（类似《口袋妖怪》中的怪物教练），他们所带的怪兽基本上都比较强，当然经验值也是比较多的。他们大致可分为那么几类：神官模样的，战斗后会为特瑞的怪兽同伴们回复健康；老人模样的（披着斗篷），战斗后会将特瑞直接带到迷宫的底层（或者前进 22 层，如果距离底层超过 22 层的话）；战士或商人模样的，战斗后会随机赠送几样道具。到达目的地时发现原来是大树国底层的那间屋子。在与那妇人的交谈中，一直回答“不”（いいえ），附在她身上的幽灵**マネマネ**就会现身，并开始战斗。它能使出相当厉害的真空切咒文（**しんくうきり**），有时还会化身成特瑞的怪兽同伴，实难应付。努力吧！

忽然想起在旅行之扉第五道门内还有一个旋涡未曾去过，赶紧出发。这儿一共有 10 层，Boss 是个不堪一击的家伙，瞧，我连名字都没记住。取得 C 级别冠军（报名费 500G），前往旅行之扉。第六道门内，左面的那个没什么困难，只要当心 Boss **ファンキーバード**的混乱咒文（**メダパニダンス**）即可。右面的旋涡通往天空之龙（**スカイドラゴン**）的城堡，但要碰上它需费一番工夫。先从左起第二条绳索向上，遇岔路向左（这时 Boss 会逃到左起第三格处）；沿绳索退回，从第四条绳索向上（Boss 逃到左起第二格处）；再次退回，沿第二条绳索一直向上，这回它再也无路可退，乖乖等着挨宰吧。它的火系咒文很厉害，尽量选冰系（**こおり**）的对抗。

如果不急着想赢得 B 级别冠军，不妨先去一下格斗场二楼。和那个手形的怪兽聊聊，答应和它玩猜拳游戏。如果能连胜五场的话，就会为特瑞打开一个隐藏的楼梯。只要依次猜“剪刀，石头，剪刀，布，剪刀”即可，其中“剪刀”对应下方正中的图案，“石头”对应下方左面的，“布”则对应下方右面的。这时隐藏的楼梯出现，上去后，可以和**メタラ**的怪兽**スライムファング**进行配合（**はいごう**）。接着就去星之祠右面那个新出现的房间，可以找到刚才那只“手”的兄弟。而与它玩同样的游戏并取胜，就会在格斗场二楼打开一个隐藏的旋涡（猜拳的顺序是“石头，剪刀，布，布，石头”）。这个旋涡通往一个水塘，当特瑞走到中央时，坏蛋（就是带走姐姐的那个）又出现了。它竟然抓起一个怪兽同伴，扔到了水塘里。它走后，水塘的守护者会向特瑞提问。不管出现什么，一直回答“不”（**いいえ**），直到被扔下去的同伴出现为止，再回答“是”（**はい**），就可以把它救上来。而后就是与守护者**ダンジョンえび**的战斗。

取得 B 级别的冠军，进入旅行之扉第七道门。右面的旋涡通往一个已经被摧毁的小村庄。在和 Boss 的对话中，回答“不给”即可开战。麻烦的是，它不但有帮凶，更能连续两次攻击。左面的旋涡倒没什么棘手的，除了要注意 Boss **ジャミラス**的火系最高级咒文米拉索玛（**ミラゾーマ**）。至于 A 级别，报名费就要 5000G。只知道第八道门内右面的旋涡里有 24 层，Boss 是**アクバー**；而左面的那个，我至今没有打穿，因为 Boss 所在处是一个迷宫。伤脑筋的是，这是那种无限重复的迷宫，也就是说在到达正确地点前所经过的是完全一样的地图画面（不知哪位高手能为在下解惑？不甚感激）。所幸游戏并不因此而卡住，也可以直接参加下一级别的擂台赛，即最后的 S 级。

S 级别的报名费更是天文数字——10000G。到了第三场，就是和**メタラー**的决斗。至此，战斗水平已经称得上是超强了，所以这场战斗真是惊心动魄，到最后取胜时还能全都活着已经相当不错了。终于成为大树国的代表，国王有请。圆木国的国王看来也很关心特瑞的进展。此后，大树再度生长，义卖市场又有了新的贵重道具出售。

进入第九道门，这里只有一个旋涡。路漫漫其修远兮……终于抵达 Boss 处。在与**デュラン**决战前，还有两场战斗要打。第一场只是两个小喽罗，而第二场居然也是个叫特瑞的，不过样子看上去有三十多了，难道和小特瑞有什么关系吗？还是先别想了，他的

速度极快，绝对是个强敌。稳扎稳打的战法似乎见效了，打败了他。第三场，终于轮到**デュラン**亲自上阵。这回就别再吝啬贵重道具了，该补的就得补，否则残酷的下场会完全击破你的侥幸心。一言以蔽之，这一战要拼尽全力。

经历了噩梦般的战斗，终于回到了王宫。国王倒好，要特瑞立刻前去参加和圆木国的格斗大会（也不让特瑞歇一会儿）。幸好这儿的战斗和刚才的比还算轻松，大家也可以喘口气了。连胜两场后，姐姐米蕾尤（**ミレーユ**）终于露面，但她却是在代表圆木国出战，只好战斗了。再次轻松搞定后，坏蛋又一次出现。它显然对姐姐米蕾尤（**ミレーユ**）的失败很不满意，气呼呼地带走了她。

特瑞和国王一起来到了大树国的树顶，待夜里流星出现许下愿望。而后与边上的老人交谈，即被带到了星之祠内屋，也就是最初来到这大树国的地方。瞬间，整个屋内充满了流星的光芒，那只绵羊再次出现，它将特瑞带回了原来的世界。还是那天夜里，特瑞下床之后去了外屋，这回却什么都没发生。回到卧室，姐姐也醒来了。她说她做了一个奇怪的梦，其实对特瑞来说，这段奇异的经历又何尝不是一个梦呢？

文/毛云

异世界挑战者的怪物

等级	出　现　怪　物
1～18	おおきづち、ゴートドン、はさみくわがた、ぶちキング、リザードフライ、ダックカイト、ダークアイ、サボテンボール、ギズモ、しにがみ、ミストウイング、フーセンドラゴン、スライムナイト、シルバーデビル、テールイーター、ヘルボックル
19～38	キメラ、コハクそう、アークデーモン、ひょうがまじん、スライムボーグ、ぐんたいガニ、シャドー、リザードマン、ヘルホーネット、かりゅうそう、ウインドマージ、オーク、ドロル、ひくいどり、デスファレーナ、グリズリー
39～58	キングコブラ、ホークブリザード、ようがんまじん、エビルワイド、のろいのランプ、エビルスピリット、ギズモ、しりょうのきし、さまようよろい、キラーエイプ、ひくいどりドラゴン、メタルスライム、モーザ、ヘルビースト、リップス
59～78	ライオネック、ライバーン、マンイーター、やたがらす、オーガー、アイアンタートル、マネマネ、ダーククラブ、ウイングスネーク、ダンスキャロット、グレンデル、おどるほうせき、ソードドラゴン、ひくいどり、じんめんじゅ、ゴートドン
79～98	スーパーテンツク、あくまのカガミ、イエティ、スカルゴン、ずしおうまる、デビルアーマー、ミステルドール、ゴーレム、フーセンドラゴン、ホークブリザード、キラーパンサー、うごくせきぞう、メタルスライム、ビックアイ、ようがんまじん、ギガンテス
99～118	がいこつけんし、ひとくいそう、ようがんまじん、ひくいどり、キングスライム、デッドペッカー、ばくだんいわ、スライムファング、サンダーバード、デンタザウルス、ずしおうまる、ばくだんいわ、スカイドラゴン、バトルレックス、ファンキーバード、うごくせきぞう
119～138	ストロングアニマル、グレイトドラゴン、パオーム、マネマネ、サンダーバード、ロックちょう、はぐれメタル、メタルドラゴン、ドラゴンマッド、アンクルホーン、しにがみきぞく、キラーマシン、ユニコーン、ダンジョンえび、バルザック、アンドレアル
138以上	グレイトドラゴン、キラーマシン、バルザック、ロックちょう、メタルドラゴン、じごくのもばん、きりさきピエロ、メタルング、やまたのおろち、パオーム、ひとくいそう、ホーンビートル、まおうのつかい、しにがみきぞく、うごくせきぞう、ばくだんいわ

门扉、"+"、以及捕捉的再研究

神秘的门扉

1. 在王宫地下室里有二十二个门扉。

2. 关于特殊门扉

★位于怪物牧场的右上角。

条件：大树国震动一次后（通到大树国下方的一房间内）。

★斗技场门口，右上的徽章屋里。

条件：收集十三个小徽章后和国王旁的史莱姆对话。

附：徽章（ちいさなヌタル）在王国的一些地方藏有，在迷宫中也可捡到（模样像钱）。徽章也可用来与国王交换怪兽（当数目达到13、20、30、50个时分别换取四个怪兽）。

★与斗技场中泥手猜拳。

条件：大树国震动一次后，且要连胜五盘。

★与大树国右下方泥手猜拳。

条件：大树国震动两次后且要获胜。

★在图书馆中。

条件：当收集怪物达100种时和馆中人对话。

★在图书馆门口的水井内。

条件：取得F级冠军，且把使用雷系的魔法的怪兽交给水井中的人。

★在义卖市场中。条件：将具火系攻击的怪兽交给右下的人。

★在义卖市场中。

条件：爆机一次后，将具有召换技的怪兽交给右下的人。

★在大树国下面的屋中。

条件：用"ゴールデンスライム"这个怪兽来和大树国左下方的女孩谈话。

附：在第六个地洞中左边的门扉BOSS处有无限循环的迷宫（本人已破）。正确的破解方法为：上、上、上、左、下、下、左，BOSS不堪一击。一共31个门扉！

"+"的意义

每当两个怪兽交配时，总会出现一个"+"号，这代表这个怪兽的能力，"+"的越多，升级时能力越高。

经笔者反复研究，"+"多少是通过计算得到的，如：一怪兽30级，一怪兽60级，且两怪兽中最高的为"+"15，所以生下的怪兽为"+"19。

以下是笔者归纳的数值：

怪兽级别之和为20～39时+1；

怪兽级别之和为40～59时+2；

怪兽级别之和为60～79时+3；

怪兽级别之和为79～99时+4；

怪兽级别之和为100以上时+5。

有关捕捉

经本人常时间研究，研究出一种几乎100%的捕捉法。

条件：需2100G，且用2100G买一"たびのしおり"、一"しもほりにく"、一"せかいじゅのば"。

三只怪兽级别在140级以上。

战斗前先记录一下，以免偶尔失手。

战斗时，若对方有三只，则干掉包括欲收取在内的两只怪兽，然后用"せかいじゅのば"将欲收取怪兽复活选第二项，再将多余的一只怪兽干掉（注：不是那只欲收取的怪兽），最后抛出"しもほりにく"，搞定欲收取怪兽后，几乎90%以上都会跟主角。

文/谢寅







传统的秘技依旧有效，爆机后的等待必不可少！

爆机后是可以再继续游戏的。耐心等待STAFF画面结束，在屏幕出现 to be continue 字样时选择存档，而后重新开始游戏并取档。进入后会由那只绵羊引导再次进入大树国的世界。此时旅行之扉处最后的三道门已经全部打开，在各自的尽头可以分别与著名的龙王（**りゅうおう**）、大神官哈刚（**ハーゴン**）、索玛（**ゾーマ**）、**バラモス**、**ムドー**、**デスピサロ**等强劲的对手战斗。在格斗场还能与星之祠的老人进行擂台赛，他的黄金史莱姆（**ゴールデンスライム**）、天空之龙（**スカイドラゴン**）都是非常非常厉害的怪兽，没有顶级的怪兽别想战胜。

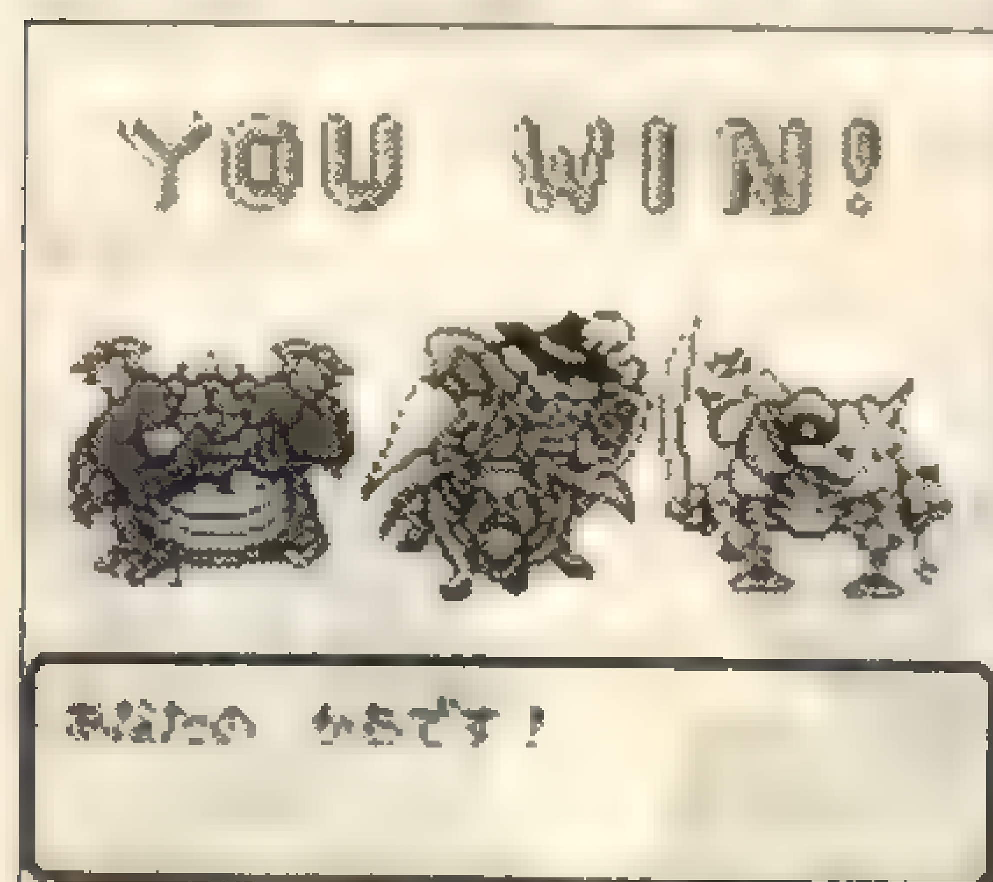
此外星之祠右面又多了一个房间，里面是第三只"手"形的怪兽。不用多说啦，之后在格斗场会增加一个旋涡。值得一提的是，在旅行之扉刚打开的三道门中右面的那个，下方的旋涡内能找到非常珍贵的怪兽——金属史莱姆（**メタルスライム**），不过非常难捉到。而到达21层以上时，会碰上一种叫**はぐれメタル**的史莱姆，它的守备力更强，速度则是极限511，要逮到它更是困难；要是打倒它则能得到惊人的经验值——六万左右（每只）。如果身边只带一只怪兽的话，轻易就能达到成长极限。

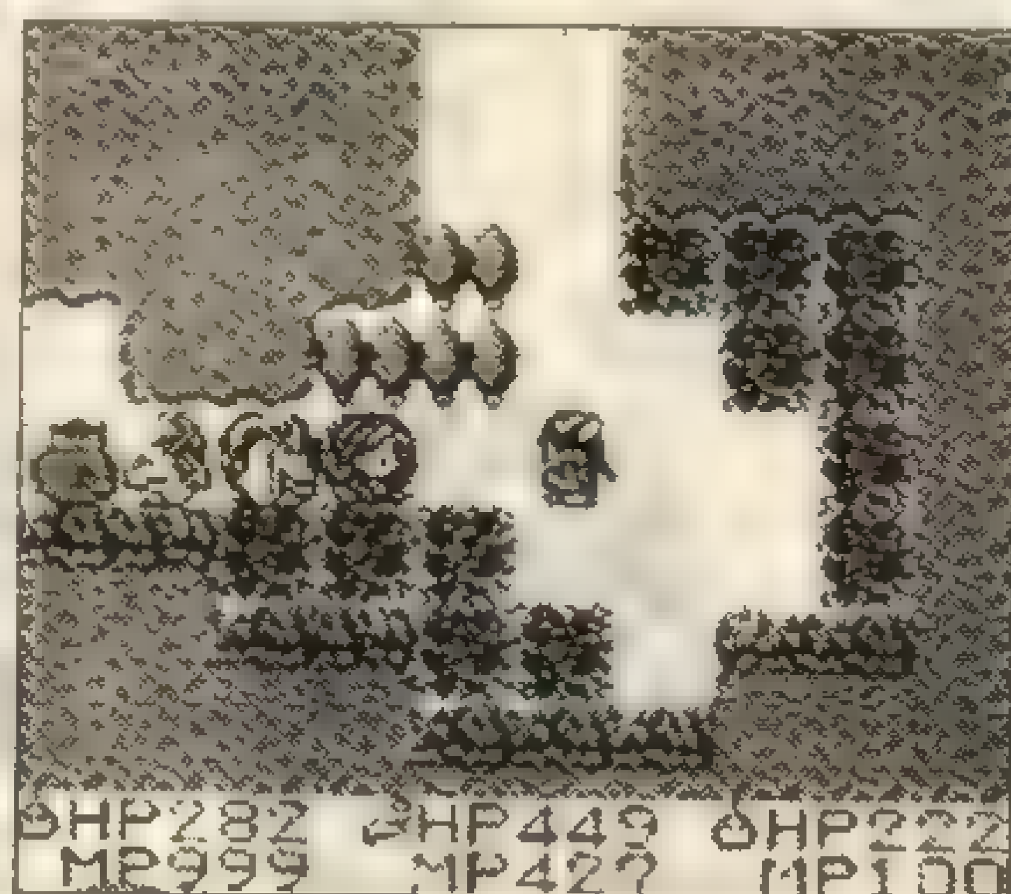
关于配合及孵化

本作最精彩之处就是配合——能够令雌雄怪兽"结婚"并进而传宗接代的这一系统统称"配合"。当不同雌雄的怪兽各自达到Lv.10以上，就能进行配合，配合后将得到它们的后代（注意：先选择怪兽的血统**けっとう**将被其后代继承，也就是决定其后代的种族）。新生儿不但将继承双亲的素质、咒文及特技，还会继承双亲的性格，并且它的成长极限也将比其双亲有所提高。因此要想得到强劲的怪兽，慎重选择配偶双方是非常必要的。刚生出来的怪兽卵最好不要立刻孵化，为了以后继续配合的方便，先去怪兽卵鉴定师那儿（就在星之祠右上方的房间内），用**かんていする**进行鉴定，若其性别不符你的要求，就用**しゅくふく**进行修复（就是做变性手术啦），选择**けってい**确定。孵化出的怪兽如暂时不想加入队伍就会进入牧场。

关于捕捉

在游戏的初期，即使不用诱饵也能捉到怪兽，但到了中后期就必须使用诱饵才行。为确保万一，不妨试试以下方法：①保持队伍只有一只怪兽，它必须持有回复系咒文；②战斗中先干掉不想要的怪兽；③防御几个回合，直到足够使用回复HP的咒文；抛出诱饵，这时己方怪兽应该会使用回复咒文；④再次抛出诱饵，这次己方怪兽多半会攻击，但由于已连续两次抛出诱饵，一般来说已是囊中之物（如不放心，可以重复步骤③）。这样即使是**メタルスライム**或**はぐれメタル**都不在话下（前提是它们不逃跑）。





关于牧场

牧场的作用类似于《口袋妖怪》中的抽屉，用于存放怪兽。所不同的是存放于此的怪兽会自己升级，当你在迷宫内战斗时它们也在自己进行训练。但有利有弊，升级的同时其野性值也会猛涨（且不会再领悟新的咒文或特技）。这意味着当你带上它战斗时，它将不听你的指挥，所以此时冬眠（とうみん）指令就显得相当重要了。冬眠中的怪兽其野性值就不会再增加，但同时也不会自己升级了。还有几点要注意：①当牧场中的怪兽处于冬眠状态时，如果有新的怪兽加入，它并不会冬眠；②冬眠是相互切换的，当使用该指令后，原先未冬眠的将进入冬眠，而原先冬眠着的将解除冬眠。

关于迷宫

一般来说迷宫内是无法存档的，但也有其它情况存在。随着冒险的深入，如果下落的层恰好是道具屋或者是教堂的话，那便可以存档了，同时教堂的神官还能为同伴们恢复健康。另外这儿的道具屋价格公道，道具商会以原价收购你的道具，并以高价（原价）收购你的魔法杖，不妨利用这点大赚一笔。如果下落的层是宝箱层（此层只有一间屋子，里面有六到八个宝箱不等）的话也可以进行存档。到了游戏中期，可以在义卖市场买到旅行的书签（たびのしおり），那就可以在迷宫里随时存档了。此外迷宫内还有特殊层竞技场的存在！在这里可以连续参加好几轮的角逐，每轮都有丰厚的奖品等着赢家去拿。



▼『DQM』在98年CESA大奖中获「特别奖」。

性格与书本的关系

性格的设定使得本作的系统显得更富特色。每只怪兽都有自己的性格，玩家对其下的每一个指令都会对其产生影响，而它的性格又会影响其本身的成长。到了游戏中后期，义卖市场里开始出售能改变性格的书本，更是增加了趣味性。以下是性格的中日文对照及书本对各性格的影响：

おくびょう——胆怯　**ひねくれ**——乖僻
がんこ——顽固　**みえっぱり**——爱慕虚荣
たかびしゃ——强硬　**こうかつ**——狡猾
あわて——惊慌　**きまぐれ**——反复无常
わがまま——任性　**ふつう**——普通
のんき——安闲　**なまけ**——懒惰
きれ——锋利
ぼうけんたん——使勇敢的书
こわいはなしのほん——使懦弱的书
やさしくれるほん——使温和的书
ずるっこのほん——使无情的书
あたまがさえるほん——使多虑的书
ユーモアのほん——使愚蠢的书

效果 / 书名	原来的性格		
	乖僻	普通	胆怯
勇敢之书	强硬	爱慕虚荣	乖僻
懦弱之书	胆怯	安闲	×
温和之书	普通	反复无常	安闲
无情之书	乖僻	乖僻	×
多虑之书	顽固	锋利	狡猾
愚蠢之书	任性	惊慌	懒惰

全部 215 款登场怪兽的资料大公开

以下是制造各款怪物的基本参考资料，以及成长后所能学到的魔法特技。当然有部分怪物的合体方法并不只下述一种。此外有些特技是需要先符合指定条件或怪物拥有若干能力才会出现的。

史莱姆系[スライムけい]

1. ドラゴスライム
史莱姆系＋龙系
いきをすいこむ/ひのいき/ドラゴラム

2. ぶちスライム
史莱姆系＋兽系
なかまをよぶ/なめまわし/まねまね

3. はねスライム
史莱姆系＋鸟系
しっぷうづき/かまいたち/おいかぜ

4. スライムツリー
史莱姆系＋植物系
ルカニ/マヒこうげき/あまいいき

5. スライムつむり
史莱姆系＋昆虫系
ヒャド/キアリク/なかまをよぶ

6. スライムナイト
史莱姆系＋恶魔系
スカラ/ホイミ/けものぎり

7. バブルスライム
史莱姆系＋丧尸系
マヌーサ/どくこうげき/ぶきみなひかり

8. ボックススライム
史莱姆系＋物质系
メラ/スカラ/たいあたり

9. スライム
无法配合
ギラ/マダンテ/まぶしいひかり

10. ホイミスライム
史莱姆系＋マッドプラント
スカラ/ホイミ/ベホマラー

11. スライムファング
史莱姆系＋アルミラージ
ちからをためる/なかまをよぶ/おたけび

12. ストーンスライム
史莱姆系＋ばくだんいわ
たかくとびあがる/がんせきおとり/だいぼうぎょ

13. スライムボーグ
史莱姆系＋キラーマシン
さみだれぎり/いなずま/やいばのぼうぎょ

14. スラッピー
史莱姆系＋スカルガルー
みかわしきゃく/あしばらい/くちぶえ

15. ぶちキング
ぶちスライム＋ぶちスライム(结果＋5以上)
だいせつだん/ねむりこうげき/くちをふさぐ

16. キングスライム
スライム＋スライム(结果＋5以上)
フバーハ/ホイミ/ザオラル

17. メタルスライム
史莱姆系＋メタルドラゴン
メラ/ヒャド/ザキ

18. はぐれメタル
メタルスライム＋メタルスライム
ギラ/イオ/メガンテ

19. メタルキング
はぐれメタル＋はぐれメタル
デイン/アストロン/ジゴスパーク

20. ゴールデンスライム
メタルキング＋メタルキング
パルプンテ/ビッグバン/ひかりのはどう

龙系[ドラゴンけい]

21. ドラゴンキッズ
龙系＋史莱姆系
ひのいき/あまいいき/うけながし

22. ガメゴン
龙系＋兽系

マホターン/アストロン/いなずま

23. プテラノドン

龙系＋鸟系

ギラ/かまいたち/おいかぜ

24. フーセンドラゴン

龙系＋植物系

メガンテ/メガザル/すてみ

25. フエアリードラゴン

龙系＋昆虫系

マヌーサ/あまいいき/なめまわし

26. リザードマン

龙系＋恶魔系

まじんぎり/けものぎり/ギガスラッシュ

27. ポイズンリザード

龙系＋丧尸系

どくこうげき/どくのいき/なめまわし

28. ソードドラゴン

龙系＋物质系

だいせつだん/さみだれけり/やいばのぼうぎょ

29. ドラゴン

ドラゴンキッズ＋ドラゴンキッズ

かえんぎり/ひのいき/すべてをすいこむ

30. コドラ

龙系＋ピッキー

たいあたり/なかまをよぶ/すなけむり

31. ドラゴンマッド

龙系＋ストロングアニマル

みなごろし/まじんぎり/さそうおどり

32. ライバーン

龙系＋ヘルコンドル

しんくうぎり/あくまぎり/どくこうげき

33. おおイグアナ

龙系＋ミステリドール

メダパニ/マヒこうげき/マヒこうげき

34. リザードフライ

龙系＋キリキリバッタ

ギラ/かまいたち/ひのいき

35. アンドレアル

龙系＋ガップリン

バギ/マヌーサ/どくのいき

36. キングコブラ

龙系＋バブルスライム

どくこうげき/のろいのことば/しのおどり

37. デンタザウルス

龙系＋ぐんたいガニ

すてみ/とっこう/がんせきおとし

38. グレイトドラゴン

ドラゴン＋ドラゴン(结果＋4以上)

マヒヤドぎり/つめたいいき/すべてをすいこむ

39. とさかへび

龙系＋おおにわとり

マホトーン/どくこうげき/ドラゴラム

40. ウイングスネーク

とさかへび＋とさかへび

たかくとびあがる/しっぷうづき/どくのいき

41. コアトル

ウイングスネーク＋ウイングスネーク

イオ/まじんぎり/いなずまきり

42. やまたのおろち

アンドレアル＋メドーサボール

かえんぎり/れんぞくこうげき/ひのいき

43. バトルレックス

龙系＋ライオネック

まじんぎり/メタルぎり/ひのいき

44. スカイドラゴン

龙系＋ひくいどり

いきをすいこむ/グランドクロス/ひのいき

45. しんりゅう

スカイドラゴン＋やまたのおろち

つめたいいき/ビッグバン/めいそう

兽系[けものけい]

46. ベロゴン

龙系＋史莱姆系

ねむりこうげき/あまいいき/なめまわし

47. アルミラージ

龙系＋龙系

ラリホー/すてみ/ちからをためる

48. キャットフライ

兽系＋鸟系

マホトーン/ボミエ/ふしぎなおどり

49. ファーラット

兽系＋植物系

たいあたり/なかまをよぶ/みかわしきゃく

50. ミノーン

兽系＋昆虫系

スカラ/きあいをためる/やけつくいき

51. ストロングアニマル

グリズリー＋恶魔系

たいあたり/みなごろし/おたけび

52. スカルガルー

兽系＋丧尸系

ちからをためる/ドラゴンきり/メダパニダンス

53. たまいたち

兽系＋物质系

バギ/ヒャド/しんくうぎり

54. アントベア

ミノーン＋龙系

メタルぎり/しっぷうづき/なめまわし

55. スーパーテンツク

兽系＋マッドロン

しのおどり/まねまね/ハッスルダンス

56. アイアンタートル

兽系＋ガメゴン

マホトーン/みがわり/だいぼうぎょ

57. ももんじゃ

兽系＋ダックカイト

ヒャド/さそうおどり/くちをふさぐ

58. おおきづち

兽系＋きりかぶおばけ

とっこう/まじんぎり/ちからをためる

59. グリズリー

兽系＋恶魔系

もろばぎり/しっぷうづき/あしばらい

60. イエティ

兽系＋オーク

ヒャド/マヒャドきり/おたけび

61. キラースコップ

兽系＋ひとくいサーベル

ちからをためる/つばめがえし/ゾンビきり

62. フエアリーラット

兽系＋リザードフライ

マヌーサ/ボミエ/スライムたたき

63. ユニコーン

兽系＋スライムファング

ホイミ/ザオラル/キアリー

64. ゴートドン

兽系＋ドラゴスライム

ギラ/ボミエ/あまいいき

65. キラーエイプ

兽系＋デッドペッカー

もろばきり/なかまをよぶ/あしばらい

66. バオーム

キラーエイプ＋キラーエイプ

すてみ/すなけむり/おたけび

67. キングレオ

バオーム＋バオーム

ギラ/れんぞくこうげき/つめたいいき

68. ダークホーン

兽系＋魔王系

ラリホー/マホトーン/きあいをためる

69. キラーパンサー

兽系＋ドラゴン

しんくうぎり/しっぷうづき/あしばらい

70. ピックアイ

兽系＋おおめだま

ヒャド/ホイミ/つめたいいき

71. ピッキー

鸟系＋史莱姆系

マヌーサ/ルカニ/こうらがえし

72. キメラ

鸟系＋龙系

ラリホー/ホイミ/つめたいいき

73. あばれうしどり

鸟系＋兽系

たいあたり/ちからをためる/えだはらい

74. はなカワセミ
鸟系+植物系
ピオラ/けものぎり/せいれいのうた
75. ダックカイト
鸟系+昆虫系
ラリホー/メダパニ/のろいのことば
76. デッドペッカー
鸟系+恶魔系
バギ/ルカニ/しんくうぎり
77. デスフラッター
鸟系+丧尸系
たかくとびあがる/ドラゴンぎり/おいかぜ
78. ミストウイング
鸟系+物质系
マヌーサ/フバーハ/ぶきみなひかり
79. ドラキー
ピッキー+史莱姆系
ラリホー/マホトラ/キアリー
80. おおにわとり
无法配合
しんくうぎり/すなけむり/うけながし
81. ガンコどり
鸟系+ストーンスライム
バイキルト/さみだれぎり/こうらがえし
82. モーザ
あばれうしどり+兽系
バギ/いなずまぎり/みかわしきゃく
83. キラーグース
鸟系+ドロル
メダパニ/ふしぎなおどり/さそうおどり
84. ヘルコンドル
鸟系+ネジまきどり
ギラ/ベホマラー/グランドクロス
85. ホークブリザード
鸟系+ひょうがまじん
ザキ/マヒャドぎり/つめたいいき
86. ひくいどり
鸟系+ギズモ
しっぷうづき/ひのいき/おいかぜ
87. サンダーバード
ヘルコンドル+ギズモ
いなずまきり/いなずま/ジゴスパーク
88. ロックちょう
鸟系+ライバーン
アストロン/くろいきり/タッツウしょうかん
89. ファンキーバード
鸟系+ダンスキャロット
メダパニダンス/ハッスルダンス/メガザルダンス
90. にじくじゃく
ホークブリザード+ひくいどり
マダンテ/ひかりのはどう/だいぼうきょ
91. マッドプラント
植物系+史莱姆系
ルカニ/ホミエ/キアリク
92. かりゅうそう
植物系+龙系
メラ/キアラル/やけつくいき
93. はなまどう
植物系+兽系
ギラ/キアリー/シャナク
94. ふゆうじゅ
植物系+鸟系
メガザル/トラマナ/ゾンビぎり
95. サボテンボール
植物系+恶魔系
たかくとびあがる/マヒこうげき/ふしぎなおどり
96. ガップリン
植物系+恶魔系
バギ/ラリホー/ねむりこうげき
97. マタンゴ
植物系+丧尸系
ねむりこうげき/あまいいき/くちをふさぐ
98. コハクそう
植物系+物质系
フバーハ/バイキルト/マジックバリア
99. きりかぶおばけ
コハクそう+兽系
ラリホー/トラマナ/ゾンビぎり

100. オニオーン
植物系+せみもぐら
マホトラ/ちからをためる/あまいいき
101. ダンスキャロット
植物系+トーテムキラー
しのおどり/みかわしきゃく/さそうおどり
102. ヘルボックル
植物系+ピクシー
ヒャド/ホイミ/シャナク
103. じんめんじゅ
植物系+ナイトウイプス
マホトーン/のろいのことば/ふしぎなおどり
104. マンドラゴラ
植物系+ファンキーバード
せいしんとういつ/のろいのことば/おどりふうじ
105. ビーンファイター
植物系+ファーラット
マホトラ/バイキルト/レミラーマ
106. エビルシード
植物系+ダークアイ
だいせつだん/マヒこうげき/まぶしいひかり
107. マンイーター
エビルシード+エビルシード
ドラゴンぎり/きあいをためる/あまいいき
108. ひとくいそう
マンイーター+マンイーター
マホトーン/なかまをよぶ/さみだれぎり
109. ローズバトラー
植物系+魔王系
れんぞくこうげき/やみのはどう/やいばのぼうぎょ
110. わたぼう
无法配合
パルプンテ/くちぶえ/まねまね

昆虫系[むしけい]

111. おおなめくじ
昆虫系+史莱姆系
なめまわし/くちぶえ/うけながし
112. キャタピラー
昆虫系+龙系
スカラ/どくのいき/くろいきり
113. せみもぐら
昆虫系+兽系
ザキ/マホターン/なかまをよぶ
114. じんめんちょう
昆虫系+鸟系
マヌーサ/なかまをよぶ/のろいのことば
115. とうちゅうかそう
昆虫系+植物系
マホトラ/フバーハ/マジックバリア
116. おおみみず
昆虫系+恶魔系
トラマナ/けものぎり/ふしぎなおどり
117. リップス
昆虫系+丧尸系
ねむりこうげき/ぱふぱふ/なめまわし
118. はさみくわがた
昆虫系+物质系
ラリホー/ひのいき/あしばらい
119. ぐんたいアリ
おおなめくじ+史莱姆系
とっこう/なかまをよぶ/ねむりこうげき
120. キリキリバッタ
无法配合
マホトラ/ちからをためる/なかまをよぶ
121. テールイーター
昆虫系+はなまどう
マヒャドぎり/どくのいき/まぶしいひかり
122. よろいムカデ
おおみみず+物质系
スカラ/バイキルト/もろばぎり
123. メーダ
昆虫系+コハクそう
ギラ/ホイミ/レミラーマ
124. デスファレーナ
昆虫系+ミノーン
かまいたち/マヒこうげき/まぶしいひかり
125. ドロル

昆虫系＋ゴースト
ボミエ/トラマナ/えだはらい
126. ぐんたいガニ
昆虫系＋ダーククラブ
スカラ/メタルぎり/なかまをよぶ
127. ヘルホーネット
昆虫系＋フエアリーラット
どくこうげき/マヒこうげき/おいかぜ
128. ホーンビートル
はさみくわがた＋はさみくわがた
いなずまぎり/あくまぎり/がんせきおとし
129. さそりアーマー
ホーンビートル＋ホーンビートル
まじんぎり/ゾンビぎり/さみだれぎり
130. ダンジョンえび
昆虫系＋魔王系
メガザル/だいぼうぎょ/すべてをすいこむ

恶魔系[あくまけい]
131. ピクシー
恶魔系＋史莱姆系
ピオラ/バイキルト/キアリー
132. アークデーモン
恶魔系＋魔王系
イオ/いなずまぎり/つばめがえし
133. シルバーデビル
グレムリン＋龙系
ギラ/メガ:テ/あまいいき
134. ベビーサタン
恶魔系＋鸟系
メラ/かえんぎり/つめたいいき
135. ダークアイ
恶魔系＋植物系
メタルぎり/やけつくいき/まぶしいひかり
136. おおめだま
恶魔系＋昆虫系
マホターン/アストロン/おたけび
137. スカルライダー
恶魔系＋丧尸系
かえんぎり/さみだれぎり/あしばらい
138. ヘルビースト
恶魔系＋物质系
ギラ/アストロン/つめたいいき
139. ひとつめピエロ
ピクシー＋史莱姆系
メラ/ギラ/ヒャド
140. グレムリン
恶魔系＋兽系
ギラ/マホトーン/ホイミ
141. メドーサボール
恶魔系＋龙系
マヌーサ/ルカニ/えだばらい
142. ライオネック
恶魔系＋リザードマン
バギ/ベホマラー/しんくうぎり
143. アンクルホーン
恶魔系＋ダークホーン
イオ/バギ/ヒャド
144. オーク
恶魔系＋ビーンファイター
ルカニ/ザオラル/つばめかえし
145. オーガー
恶魔系＋おおきづち
みなごろし/メタルぎり/さみだれぎり
146. じごくのもんばん
ベビーサタン＋ベビーサタン
メラ/だいせつだん/くろいきり
147. きりさきピエロ
ひとつめピエロ＋ひとつめピエロ
バイキルト/しんくうぎり/しっぷうづき
148. グレンデル
恶魔系＋ドラゴンマッド
かえんぎり/ドラゴンぎり/みがわり
149. アクバー
グレンデル＋グレンデル
イオ/せいしんとういつ/つめたいいき
150. あくまのきし
恶魔系＋さまようよろい

みなごろし/けものぎり/ギガスラッシュ

151. ギガンテス

悪魔系＋ビックアイ

まじんぎり/ちからをためる/ゾンビぎり

152. ずしおうまる

アークデーモン＋龙系

マホトーン/かえんぎり/さみだれぎり

153. デビルアーマー

悪魔系＋よろいムカテ

かえんぎり/いなずまぎり/ドラゴンぎり

154. ジャミラス

アクバー＋にじくじゃく

メラ/れんぞくこうげき/おいかぜ

155. デュラン

ずしおうまる＋ゴールデンゴーレム

ドラゴンぎり/つばめがえし/かまいたち

丧尸系[ゾンビけい]

156. ゴースト

丧尸系＋史莱姆系

まぶしいひかり/なめまわし/くちをふさぐ

157. スカルゴン

丧尸系＋ソードドラゴン

もろばぎり/マヒャドぎり/つめたいいき

158. アニマルゾンビ

丧尸系＋兽系

ルカニ/ボミエ/マホターン

159. やたがらす

丧尸系＋鸟系

とつこう/いなずまぎり/いなずま

160. マミー

丧尸系＋植物系

まじんぎり/なかまをよぶ/マヒこうげき

161. ダーククラブ

丧尸系＋昆虫系

マジックバリア/アストロン/トラマナ

162. しりょうのきし

丧尸系＋恶魔系

ホイミ/キアル/シャナク

163. シャドー

丧尸系＋物质系

つめたいいき/しのおどり/くろいきり

164. くさったしたい

ゴース＋兽系

どくのいき/ぶきみなひかり/なみまわし

165. マッドロン

丧尸系＋おおなめくじ

ザキ/ホイミ/ザオラル

166. ナイトウイプス

丧尸系＋ミストウイング

かまいたち/いなずま/ひのいき

167. エビルスピリッツ

丧尸系＋龙系

あまいいき/まぶしいひかり/くろいきり

168. ウインドマージ

丧尸系＋かまいたち

バギ/フバーハ/シャナク

169. しにがみ

丧尸系＋とうちゅうかそう

あくまぎり/のろいのことば/ぶきみなひかり

170. しにがみきぞく

しりょうのきし＋しりょうのきし

ザキ/ベホマラー/タッツウしょうかん

171. ワイトキング

丧尸系＋魔王系

バギ/ゾイン/パルプンテ

172. ボーンプリズナー

くさったしたい＋くさったしたい

イオ/いなずまぎり/つばめがえし

173. がいこつけんし

ボーンプリズナー＋ボーンプリズナー

ルカニ/つばめがえし/れんぞくこうげき

174. まおうのつかい

がいこつけんし＋がいこつけんし

メラ/ヒャド/せいしんとういつ

175. マネマネ

无法配合

モシャス/ふしぎなおどり/まねまね

176. おどるほうせき
物质系+史莱姆系
ギラ/マホトーン/メダパニ
177. エビルワンド
物质系+龙系
キアラル/レミラーマ/つめたいいき
178. おばけキャンドル
物质系+兽系
メラ/きあいをためる/くちぶえ
179. ネジまきどり
物质系+鸟系
キアリク/キアラル/すべてをすいこむ
180. トーテムキラー
物质系+植物系
バギ/メガンテ/せいれいのうた
181. とげぼうず
物质系+昆虫系
メガンテ/たかくとびあがる/スライムたたき
182. あくまのカガミ
物质系+恶魔系
マホターン/モシャス/レミラーマ
183. さまようよろい
物质系+丧尸系
ホイミ/まじんぎり/メタルぎり
184. マドハンド
おどるほうせき+史莱姆系
なかまをよぶ/あしばらい/うけながし
185. ミステリドール
物质系+リップス
マヌーサ/メダパニ/ルカニ
186. メタルドラゴン
物质系+アンドレアル
みなごろし/がんせきおとし/すなけむり
187. バルザック
物质系+魔王系
イオ/デイン/グランドクロス
188. ひとくいサーベル
物质系+おおみみず
マホトラ/あくまぎり/マヒこうげき
189. のろいのランプ
物质系+ふゆうじゅ
スカラ/ピオラ/バイキルト
190. キラーマシン
物质系+スカルライダー
れんぞくこうげき/しっぷうづき/さみだれぎり
191. あくまのつぼ
物质系+スライムつむり
ザキ/ラリホー/みなごろし
192. ギズモ
マドハンド+かりゅうそう
いきをすいこむ/ひのいき/つめたいいき
193. ようがんまじん
メタルドラゴン+アークデーモン
メラ/ひのいき/みがわり
194. ひょうがまじん
キラーマシン+キングレオ
ヒャド/つめたいいき/だいぼうぎょ
195. ミミック
物质系+ボックススライム
メラ/ザキ/トラマナ
196. どろにんぎょう
マドハンド+マドハンド
ふしぎなおどり/みかわしきゃく/ハッスルダンス
197. ゴーレム
どろにんぎょう+どろにんぎょう
ちからをためる/きあいをためる/だいぼうぎょ
198. うごくせきぞう
ゴーレム+ゴーレム
みがわり/すべてをすいこむ/めいそう
199. ばくだんいわ
とげぼうず+とげぼうず
メガンテ/メガザル/めいそう
200. ゴールデンゴーレム
ひょうがまじん+ようがんまじん
ビッグバン/ひかりのはどう/タッツウしょうかん

魔王系[????]

201. りゅうおう

まおうのつかい＋グレイトドラゴン
ギラ/めいそう/ドラゴラム

202. りゅうおう(变身后)
りゅうおう＋しんりゅう
みなごろし/ひのいき/ひかりのはどう

203. ハーゴン
ワイトキング＋メタルキ
ギラ/イオ/タッツウしょうかん

204. シドー
ジャミラス＋ローズバトラー
ひのいき/つめたいいき/ジゴスパーク

205. バラモス
ハーゴン＋やまたのおろち
イオ/がんせきおとし/ジゴスパーク

206. ゾーマ
りゅうおう＋シドー
つめたいいき/ビッグバン/いてつくはどう

207. デスピサロ
デュラン＋しんりゅう
れんぞくこうげき/ひのいき/ジゴスパーク

208. エスターク
デスピサロ＋キングレオ
さみだれぎり/いてつくはどう/ギガスラッシュ

209. ミルドラース
エスターク＋ゴールデンスライム
メラ/イオ/デイン

210. ミルドラース(变身后)
ミルドラース＋デンタザウルス
いきをすいこむ/ひのいき/いてつくはどう

211. ムドー
バラモス＋ダークホーン
ひのいき/つめたいいき/どくのいき

212. デスタムーア
ゾーマ＋ミルドラース
ジゴスパーク/ビッグバン/タッツウしょうかん

213. デスタムーア(变身后)
デスタムーア＋さそりアーマー
たいあたり/ひのいき/やみのはどう

214. デスタムーア(最终形)
デスタムーア(变身后)＋ムドー
せいしんとういつ/ビッグバン/いてつくはどう

215. ダークドレアム
デスタムーア(最终形)＋わたぼう
デイン/ひのいき/つめたいいき



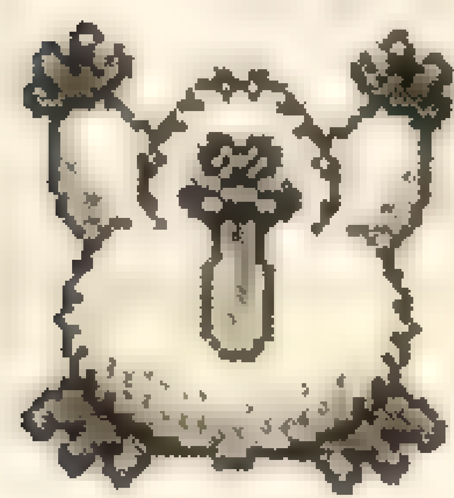
回复系魔法					
特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
ホイミ	2	回复少许 HP	キアラル	2	治疗混乱状态
ベホイミ	5	回复较多 HP	シャナク	2	治疗咀咒状态
ベホマ	7	回复 HP 至全满	マホトラ	0	吸收敌一体之 MP
ベホマラー	18	全体回复较多 HP	マホキテ	2	吸收被施放特技之部分消耗 MP
ベホマズン	36	全体回复 HP 至全满	マホトラおどり	0	吸收敌全体之 MP
ザオラル	10	1/2 概率令死者复活	ひかりのはどう	7	治疗我方全体的异常状态
ザオリク	20	必定能令死者复活	めいそう	8	大幅度回复自己的 HP
メガザル	全部	全体复活或完全回复,使用者即死	ハッスルダンス	12	全体回复较多 HP
キアリー	2	治疗中毒与剧毒状态	せいれいのうた	20	1/2 概率令全体死者复活
キアリク	2	治疗麻痹与昏睡状态	メガザルダンス	1	成功的话就出现メガザル

攻击系魔法

特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
メラ	2	敌一体火球攻击	あくまぎり	3	对恶魔系敌人造成大伤害效果
メラミ	4	敌一体大火球攻击	ゾンビぎり	3	对丧尸系敌人造成大伤害
メラゾーマ	10	敌一体巨火柱攻击	だいせつだん	3	对物质系敌人造成大伤害
ギラ	4	敌全体火炎攻击	スライムたたき	3	对史莱姆系敌人造成大伤害
ベギラマ	6	敌全体大火炎攻击	こうらがえし	3	对昆虫系敌人造成大伤害
ベギラゴン	10	敌全体猛烈火炎攻击	えだはらい	3	对植物系敌人造成大伤害
イオ	5	敌全体爆炸攻击	グランドクロス	20	敌全体超强真空系攻击
イオラ	8	敌全体大爆炸攻击	れんぞくこうげき	3	敌一体两回连续攻击
イオナズン	15	敌全体猛烈爆炸攻击	ばくれつけん	6	胡乱向敌方作4回连续攻击
バギ	2	敌全体真空系攻击	なかまをよぶ	4	召呼同伴,最多作4回攻击
バギマ	4	敌全体大型真空系攻击	おおごえでさけぶ	8	召呼同伴,最多作8回攻击
バギクロス	8	敌全体猛烈真空系攻击	しっぷうづき	2	造成伤害较少但必是最初攻击
ヒャド	3	敌全体冷冻攻击	きあいをためる	3	造成伤害较多但必是最后攻击
ヒャダルコ	5	敌全体大冷冻攻击	さみだれけん	5	敌全体1回攻击
マヒャド	12	敌全体猛烈冷冻攻击	たまいたち	3	敌全体真空系攻击
デイン	5	敌全体雷电攻击	しんくうは	6	敌全体大型真空系攻击
ライデイン	10	敌全体大雷电攻击	いなずま	3	敌全体雷电攻击
ギガデイン	15	敌全体猛烈雷电攻击	がんせきおとし	5	敌全体岩石攻击
ザキ	4	敌一体即死	ひのいき	2	敌全体火炎攻击
ザラキ	7	敌全体即死	かえんのいき	4	敌全体大火炎攻击
メガンテ	1	敌全体致命一击,使用者同样	はげしいほのお	8	敌全体猛烈火炎攻击
もろばぎり	2	敌一体造成大伤害,使用者稍伤	しゃくねつ	16	敌全体超强火炎攻击
たいあたり	1	敌一体造成大伤害,使用者受伤	つめたいいき	2	敌全体冷冻攻击
すてみ	1	敌一体造成大伤害,使用者防御力下降	こおりのいき	4	敌全体大冷冻攻击
とつこう	1	敌一体HP变成1,使用者同样	こごえるふぶき	8	敌全体猛烈冷冻攻击
みなごろし	3	随机对双方其中一体造成大伤害	かがやくいき	16	敌全体超强冷冻攻击
まじんぎり	3	无视防御力对敌一体造成大伤害	ジゴスパーク	25	敌全体超强雷电攻击
たかくとびあがる	5	下回合敌一体大伤害	ビッグバン	30	敌全体超强爆炸攻击
かえんぎり	3	敌一体炎系斩击	マダンテ	全部	以MP直击敌人,威力绝大
いなずまぎり	3	敌一体雷系斩击	どくこうげき	2	附带中毒效果的攻击
しんくうぎり	3	敌一体真空系斩击	ねむりこうげき	2	附带昏睡效果的攻击
マヒャドぎり	3	敌一体冷冻系斩击	マヒこうげき	3	附带麻痹效果的攻击
メタルぎり	3	对金属系敌人造成大伤害	ギガスラッシュ	20	敌一体超强闪电斩击
ドラゴンぎり	3	对龙系敌人造成大伤害	ぱふぱふ(♀)	2	敌一体无情攻击
けものぎり	3	对兽系敌人造成大伤害	しのおどり	6	敌全体即死
つばめがえし	3	对鸟系敌人造成大伤害			

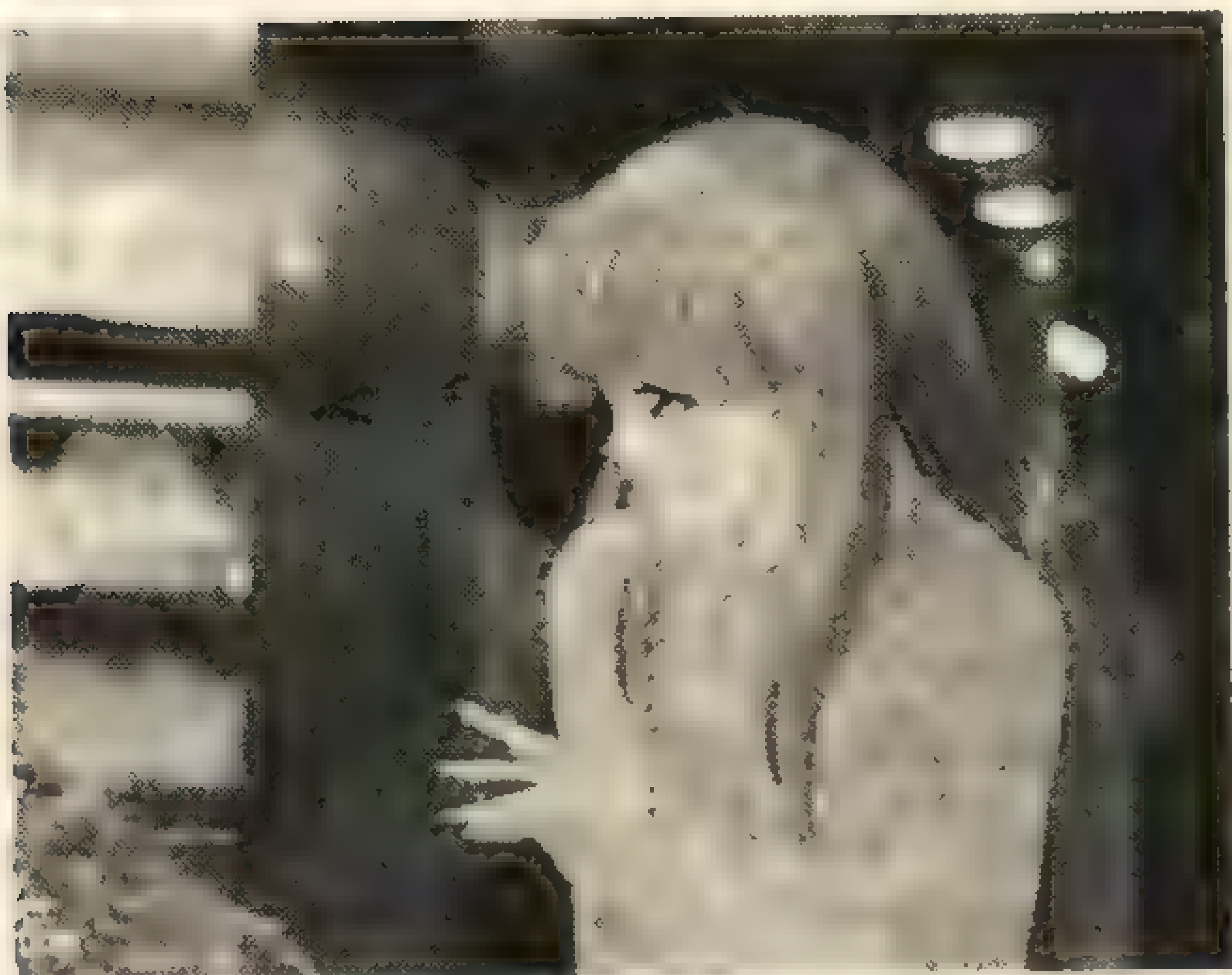
辅助系魔法

特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
ラリホー	3	敌一体0~3回合内保持昏睡	ぱふぱふ(↑)	1	强制停止敌一体的行动1回合
ラリホーマ	5	敌全体0~3回合内保持昏睡	いてつくはどう	7	敌全体施放之咒文消失
マホトーン	3	敌全体无法使用魔法咒文	すなけむり	2	敌全体攻击命中率下降
マヌーサ	3	敌全体看见幻影令命中率下降	まぶしいひかり	2	敌全体攻击命中率下降
メダパニ	5	敌全体变成混乱,无法输入命令	ぶきみなひかり	2	敌全体的魔法变弱
ルカニ	3	敌一体防御力下降	ふしぎなおどり	0	敌一体 MP 下降
ルカナン	4	敌全体防御力下降	みかわしきゃく	1	闪避敌方攻击之确率上升
スカラ	2	敌一体防御力上升	さそうおどり	2	强制停止敌全体的行动1回合
スクルト	3	敌全体防御力上升	なめまわし	2	强制停止敌一体的行动1回合
ボミエ	3	敌一体速度下降	ひゃくれつなめ	4	停止敌一体行动1回合,防御力变1
ボミオス	4	敌全体速度下降	あしばらい	1	强制停止敌一体的行动1回合
ピオラ	2	敌一体速度上升	すいめんげり	3	强制停止敌全体的行动1回合
ピオリム	3	敌全体速度上升	おたけび	3	强制停止敌全体的行动1回合
フバーハ	3	火炎及冷冻系特技伤害减半	くちぶえ	0	呼召怪物出来战斗
バイキルト	6	敌一体攻击力变成2倍	まねまね	4	把所受到的敌方行动照样对付之
マジックバリア	3	敌全体咒文防御力上升	やみのはどう	7	防御力、速度及命中率下降
マホターン	4	反弹敌方咒文1次	くろいきり	8	敌我双方均不可使用魔法
マホカンタ	4	一定时间内反弹敌方咒文	タッツウしょうかん	20	召唤タッツウ来参加战斗
モシャス	5	变身为敌方一体,同时拥有其能力	デアゴしょうかん	20	召唤デアゴ来参加战斗
アストロン	2	3回合内变成钢铁,攻击与特技无效	サムシンしょうかん	20	召唤サムシン来参加战斗
トラマナ	2	毒沼及障碍等损害地形无效化	バズウしょうかん	20	召唤バズウ来参加战斗
レミラーマ	2	显示身处层数之全地图	みがわり	2	替指定同伴抵受攻击
パルプンテ	20	随机发生效果的不思议咒文	におうだち		替全部同伴抵受攻击
ちからをためる	0	下回合的攻击变强	おいかぜ	6	反弹自己受到的火炎及冷冻攻击
いきをすいこむ	0	下回合火炎或冷冻系特技变强	きょうふう	10	反弹各同伴受到的火炎及冷冻攻击
せいしんとういつ	0	下回合可作2回行动	うけながし	4	把自己受到之攻击卸走
あまいいき	3	敌全体变成昏睡状态	だいぼうぎょ	3	所有攻击的伤害大减
やけつくいき	4	敌全体变成麻痹状态	やいばのぼうぎょ	3	把受到攻击之部分伤害反弹回去
どくのいき	3	敌全体变成中毒状态	すべてをすいこむ	2	反弹受到的火炎及冷冻系攻击
もうどくのいき	4	敌全体变成剧毒状态	おどりふうじ	6	敌全体跳舞系特技禁止使用
メダパニダンス	4	敌全体变成混乱状态	くちをふさぐ	6	敌一体火炎及冷冻系特技禁止使用
のろいのことば	3	敌全体变成咀咒状态	ドラゴラム	9	变成恶龙攻击敌人







心跳纪念品 POCKET

某个让人憔悴的变态考试结束之后，一个春光明媚的下午，魔法师终于拿到了梦寐以求的原版《心跳纪念品 POCKET～体育篇》，迫不及待的打开心爱的 GAME BOY COLOR，轰！光芒四射，进入了 TOKEMEKI MEMORIAL 的世界，开始了下面的故事。

GB	厂商:KONAMI	类型:SLG
	发售日:99.2.11	容量:16M

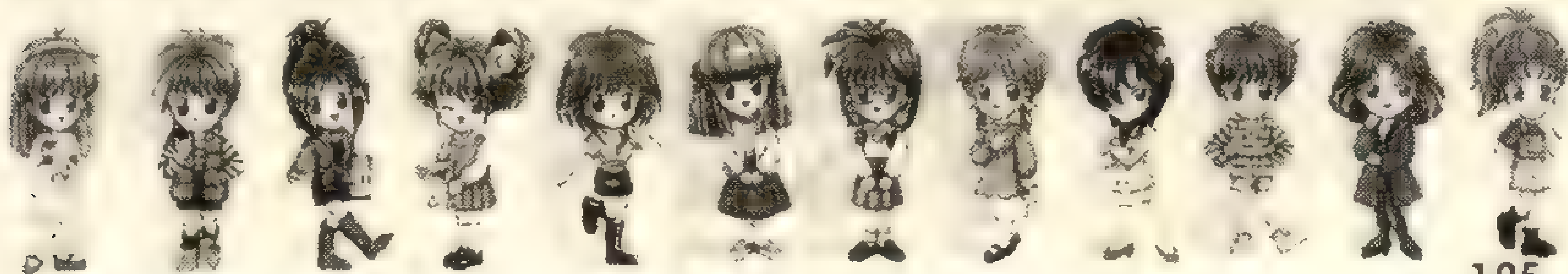
青柠檬一样的感受令人难以忘怀！！

从去年就开始期盼《心跳纪念品》的 GB 版本，从 KONAMI 的网站上发现 GBC 的 56 色彩显让画面极其华丽，在电脑上仔细琢磨，发现 KONAMI 的美工真是 NO.1，用只不过 160×144 的分辨率来直逼 SFC 的感觉！发现的不止这些，还有同时发售两个版本，GB 有史以来最大容量 32M，不同的新人物登场，新的 MINI 游戏，最让人惊喜的是利用 GAME BOY 进行联机！于是，对于魔法师这个心跳迷，暗自下决心非原版不买。

终于《心跳纪念品 POCKET～体育篇》到手了，虽然对 KONAMI 的实力已有准备，不过游戏开始的清晰语音还是吓了魔法师一大跳！天哪！8 位，还是掌机，当年在 SFC 上都鲜有人语！惊醒之后，想了想估计在游戏开始能有短短的问候语已经很了不得了，没想到进入游戏后发现人语无处不在（有些夸张）！这使魔法师对 KONAMI 的佩服如滔滔江水……

不再告白了，下面详细地说说。GB 上的心跳回忆分两个版本：《心跳纪念品 POCKET～体育篇》和《心跳纪念品 POCKET～修养篇》。两个版本游戏系统一样，都是 32M 和电池记忆，最大的区别是登场人物的不同。两个版本都登场的人物有藤崎诗织，早乙女好雄，迷之女馆林见晴和女扮男装的伊集院丽。体育篇的特有人物：虹野沙希，清川望，美树原爱，古式由加丽，两名新人分别是留学的帕特丽希娅和末贺高校的宗像尚美。修养篇的特有人物：朝日奈夕子，镜魅罗，如月未绪，纽绪结奈，片桐彩子（我的最爱！）和新人和泉恭子。





光辉高校的生活讲座

自己的能力是美妙高校生活的基础！

能力是影响与女孩的初会，约会和告白的重要因素，想认识更多的女生，想博得她们的好感，那么从自己做起吧。

在《心跳纪念品》系列中能力共有9项：体调、文系、理系、艺术、体育、杂学、容姿、根性和压力。前8项是越高越好，而最后一项可正相反。通过每周不同的行动来控制它们的涨落，具体就看看能力变化表吧。(见下文上表)

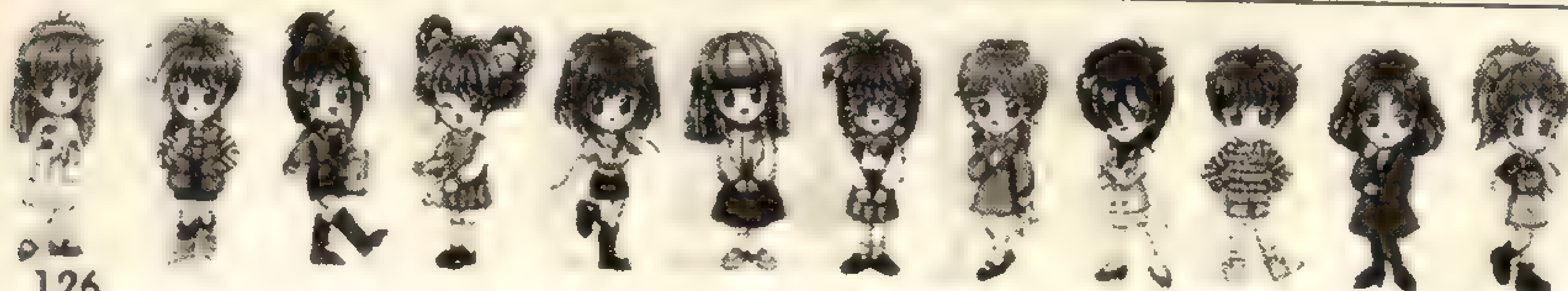
关于你自己，虽然要追求梦里的目标，但还是要注意自己的身体的，如果奋斗的太过了，可是会生病，受伤和神经衰弱的哟！所以跟生活中一样，要注意休息呀。

社团活动可是很有趣的一项，高中三年如果不参加可真是浪费了。由于GB版的两个版本特殊性，两个版本《心跳纪念品POCKET～体育篇》和《心跳纪念品POCKET～修养篇》出现的社团也不尽相同。《心跳纪念品POCKET～体育篇》有棒球、网球社、足球社、篮球社和游泳社，而《心跳纪念品POCKET～修养篇》有文艺社、吹奏社、科学社和美术社。他们和能力也是相关的哦。(见下文下表)

注：▲代表数值上升；▼代表数值下降；▲与▼的个数代表变化幅度；——代表无变化；●代表指令是否成功均对数值无影响。

行动＼能力	体调	文系	理系	芸术	运动	杂学	容姿	根性	ストレス
文系学习	▼	▲▲	▲	▲	▼	▲	▼	▼	▲
理系学习	▼	▲	▲▲	▲	▼▼	▲	▼	▲	▲
芸术系学习	▼	▲	▲	▲▲	▼	▲	▼	▼	●
运动	▼▼▼	▼	▼	▼	▲▲▲	▲	▼	▲▲	▲
游び	▼	▼	▼	▼	▲	▲▲▲	▲▲	▼▼	●
おしゃれ	▼	▼	▼	▼	▼	▲▲	▲▲▲	▼▼	●
休息	▲▲▲	——	——	——	——	▼▼	▼▼	▼	▼▼▼

社团＼能力	体调	文系	理系	芸术	运动	杂学	容姿	根性	ストレス
文芸部	▼	▲▲	▲	▲	——	▲	▼	▼	▲▲
科学部	▼	▲	▲▲	▲	——	▲	▼▼	▲	▲▲▲
美术部	▼	▲	——	▲▲	▲	▲	▼	▼	▲▲
吹奏乐部	▼	▲	▲	▲▲	▲	▲	▼	▲	▲▲
野球部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
サツカー部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
水泳部	▼▼	▼	▼	——	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
テニス部	▼▼	▼	▼	——	▲▲	——	▼	▲▲	▲
バスケ部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲



起伏涨落的女生评价！

恋爱游戏恋爱游戏最主要的自然是女生们了，怎样才能成为情场高手（游戏中）呢？必须要了解游戏中的三个隐藏要素：友好度，心跳度和伤心度。

影响心跳度的因素：(心跳度表)	
在期末考试中取得好成绩	↑
在社团活动比赛中胜出	↑
在约会时留下好的印象	↑
在女生生日送合适的礼物	↑
在约会时留下不好的印象	↓
和女生约会时爽约	↓
长时间不和女生约会	↓
在修学旅行，文化祭没有邀请她同去	↓

伤心度可是有传染性的，女生们开始伤心，关于你的不好流言就会传播开，最终导致集体大爆炸！不要幻想着一心一意对她好就可以让她告白，姐妹的力量是恐怖的！

影响友好度的因素：(友好度表)	
在约会时留下好的印象	↑
在女生生日送合适的礼物	↑
在体育祭表现活跃	↑
在约会时留下不好的印象	↓
和女生约会时爽约	↓
长时间不和女生约会	↓
在修学旅行，文化祭没有邀请她同去	↓

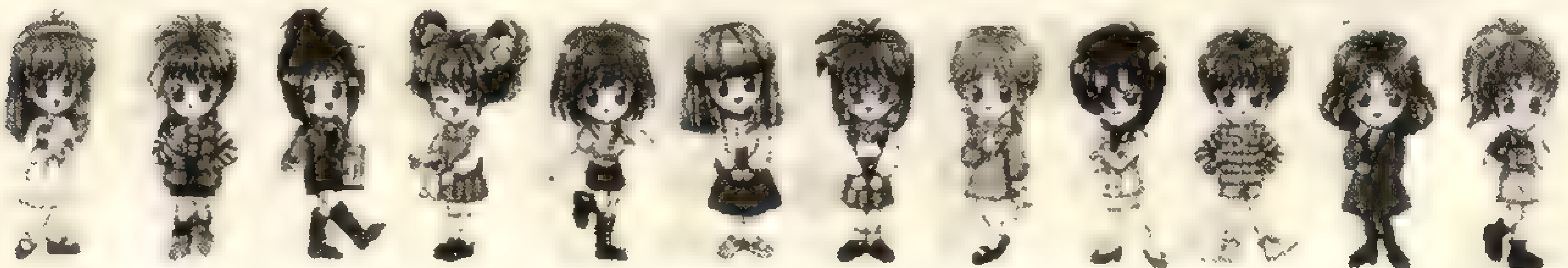
影响伤心度的因素：(伤心度表)	
给女生打电话	↓
在约会时留下好的印象	↓
关于你的不好流言在女生中传播	↑
在下学时不邀请她一起回家	↑
在下学时跟其他的女生一起回家	↑
和她约会时爽约	↑

——要常常联系哦！

让魔法师胆战心惊的爆弹(爆蛋！?)！

爆弹出现之前，会有一些前兆的，比如频繁的在放学后碰见她，不管她的语气好不好。然后就是在女生间关于你不好的流言在传播，在放学后持有爆弹的女生对你"……"后就跑掉了。最后是好雄在晚上来电话，你就折了：所有女生的友好度和心跳度都下降！太可怕了！所以不管怎样都要在好雄的电话之前解决爆弹！只要你打电话给她，不管约会是否成功，都会有作用的。还有，如果有很多女生都爆弹了，你可以按下面的方式约会，可以在有限时间内解决复数的爆弹。(解决爆弹表)

周日 1	打电话给 A 爆弹，约会定在假日
周日 2	打电话给 B 爆弹，约会定在周日 4
周日 3	打电话给 C 爆弹，约会定在周日 5
	(这时候对于 ABC 已经起到了一定缓和作用，她们不会很快爆炸)
假日	约会 A
周日 4	约会 B
周日 5	约会 C

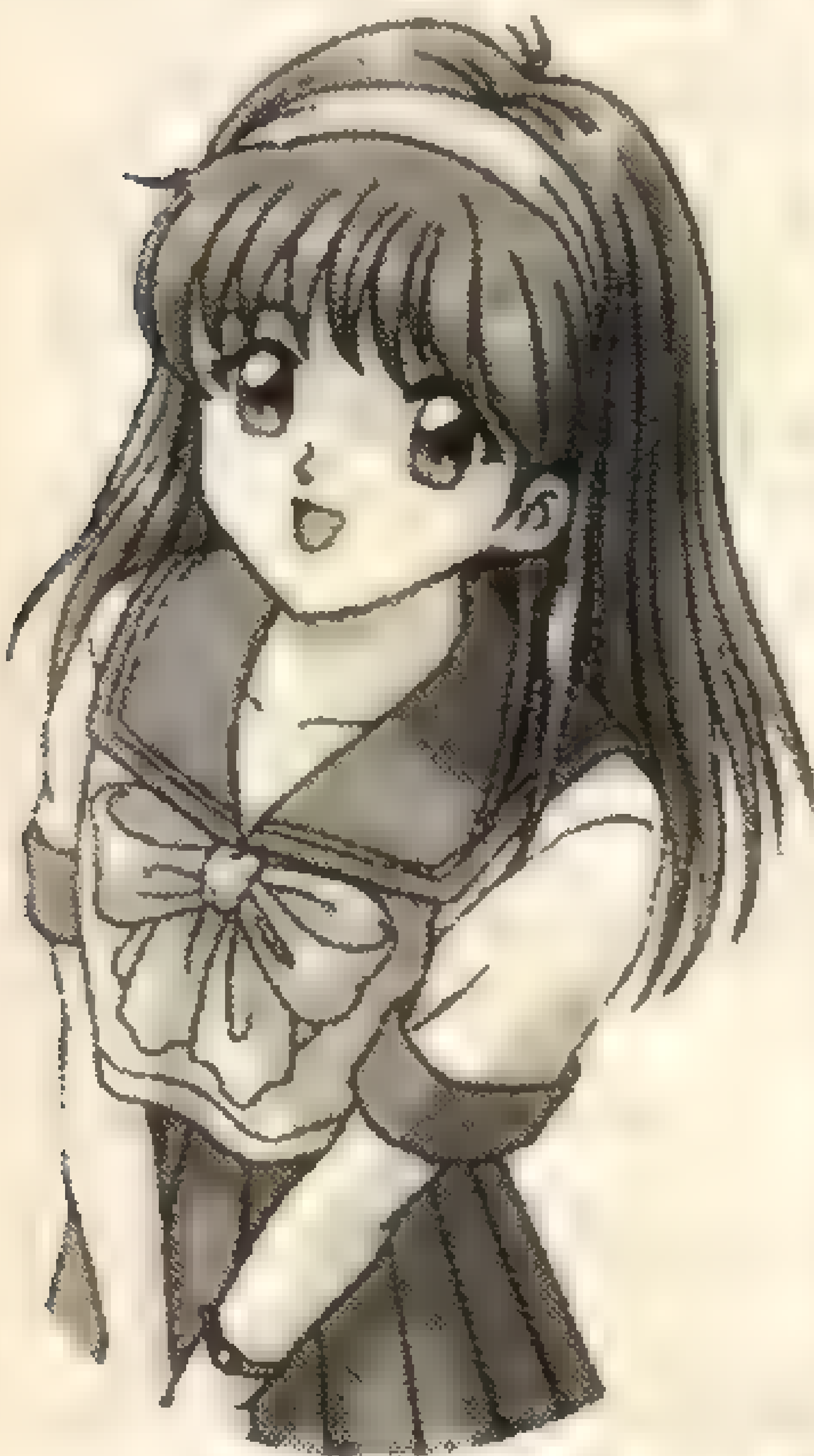


光辉高校的时间预定

日本的高中是怎样的？下面就来看看光辉高校丰富的生活预定。

日期	事　件	日期	事　件
第一学年 1997		10/3	文化祭
4/4	入学	12/14－12/19	期末考试
6/7	体育祭	12/25－1/7	寒假
7/14－7/19	期末考试	3/15－3/20	期末考试
7/24－8/31	令人愉快的暑假	3/24－4/3	春假
10/4	文化祭(有点象大学的学生节！)	第三学年 1999	
12/15－12/20	期末考试	4/5	开学
12/25－1/7	也令人愉快的寒假	6/5	体育祭
3/2－3/7	期末考试	7/12－7/17	期末考试
3/24－4/3	春假(不是为了过春节)	7/24－8/31	暑假
第二学年 1998		10/2	文化祭
4/4	开学	12/13－12/18	期末考试
6/6	体育祭	12/25－1/7	寒假
7/13－7/18	期末考试	2/19	受验(等同于我们黑色7月的高考)
7/24－8/31	暑假	3/1	毕业典礼，也是告白之日

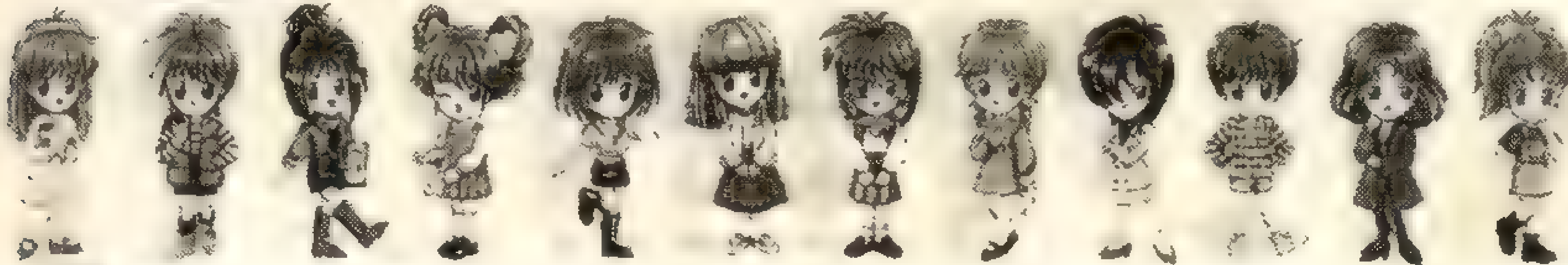
上面只是作为光辉高校学生的基本时间表，还有很多其他有趣的活动，比如参加的体育社团就可以向全国冠军冲刺，每年的合宿还有修学旅行等等，等着你去发现！真是很丰富的高中生活。



没有人能打败我！学习学习再学习

身为高中生，学习自然很重要了。不要以为只靠约会就可以让女生心动，实际上你自己的各种能力的增长也会让女生们的看法产生变化的。比如你在棒球社努力的练习，打败若干高校，自己的运动和根性很高，即使你不太约会虹野沙希，她也会主动来找你的。所以学习学习，真的很重要。如果你在期末考试中考第一，你便可以成为"考试的帝王"；在与若干高校的体育社团比赛胜出之后，便可以向全日本冠军冲击！

考试不及格！很难达到的事件，如果你一直在家睡大觉，一点都不学习，在考试时就会有红灯的出现，结果是强制补习功课若干天，最好不要这样呀！



最好不看的东东！

如果你顽强拼搏了数次，仍无法追求到让你心动的女生，你可以看看下面的东西。如果不是，最好不要看，因为过多的了解游戏的内定情节会让你失去新鲜的感觉，让游戏变成一种机械的操作，而目的仅仅是达到 PERFECT。



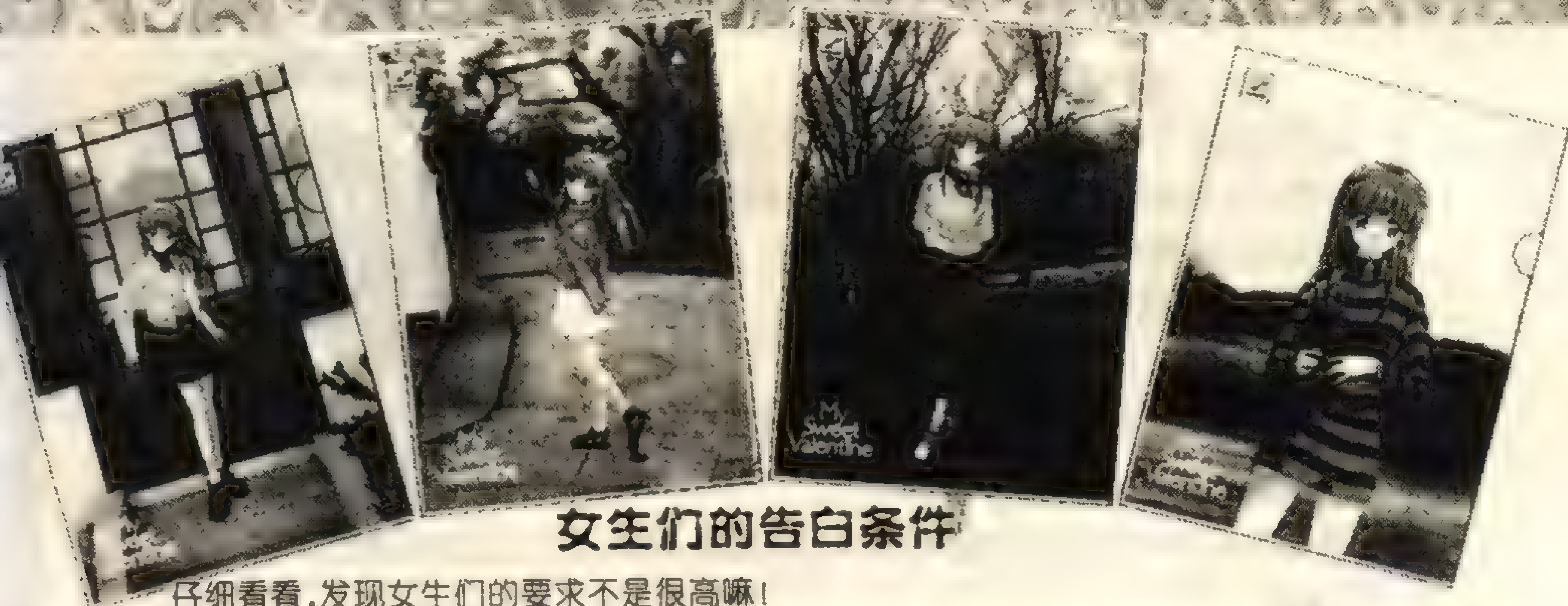
女生们的登场条件

登场条件好象比以前容易些哟！

注：登场条件中()中的数值是指如果当时登场人数在 3 人以上所需要的数值。

角色	所 需 条 件
藤崎诗织	游戏开始必定登场
馆林见晴	在第二年春和夏两次找错人，并且符合其他任何两人的告白条件，乱数决定(？)
伊集院丽	游戏开始必定登场
～体育篇～	～体育篇～
虹野沙希	根性 35(95)以上，社团活动以外的行动中
清川望	运动 30(70)以上，根性 30(70)以上，运动行动中
美树原爱	在学校活动中活跃，以事件的方式在情人节或圣诞节等出现
古式由加丽	运动 80(83)以上，容姿 80(83)以上，运动行动中
帕特丽希娅	第一学年第三学期必定登场
宗像尚美	艺术 50(65)以上，艺术学习行动中
～修养篇～	～修养篇～
朝日奈夕子	杂学 90 以上，游玩行动中
镜魅罗	容姿 100(125)以上，打扮行动中
如月未绪	文系 60(85)以上，文系学习行动中
纽绪结奈	理系 60(85)以上，理系学习行动中
片桐彩子	艺术 50(65)以上，艺术学习行动中
和泉恭子	运动 40(70)以上，根性 40(70)以上，运动行动中
早乙女优美	第二年开学必定登场





女生们的告白条件

仔细看看,发现女生们的要求不是很高嘛!

角色	所需条件
藤崎诗织	文系,理系,艺术,运动各为 130,杂学 120,容姿和根性为 100
馆林见晴	郎下被撞一次,最后没有达到告白条件的女生(?)
伊集院丽	无条件,只要你从游戏开始就一直打电话给她,相当乏味的过程
~体育篇~	~体育篇~
虹野沙希	运动 120,根性 120,容姿 60
清川望	运动 120,根性 70
美树原爱	文系,理系,艺术,运动各为 80,杂学 90,容姿 100
古式由加丽	运动 120,容姿为 100
帕特丽希娅	文系 140,杂学 100,容姿 110
宗像尚美	理系,艺术,容姿各为 100
~修养篇~	~修养篇~
朝日奈夕子	杂学 120,容姿 100
镜魅罗	艺术 90,杂学 100,容姿 140
如月未绪	文系 120,容姿 100
纽绪结奈	理系 120,容姿 90
片桐彩子	艺术 120,容姿 100
和泉恭子	理系 80,根性 110,运动 130
早乙女优美	杂学 80,容姿 100,运动 90



PERFECT 约会簿

说是 PERFECT，实际还是有些要你自己再去探索的，要不然可真的没什么意思了。

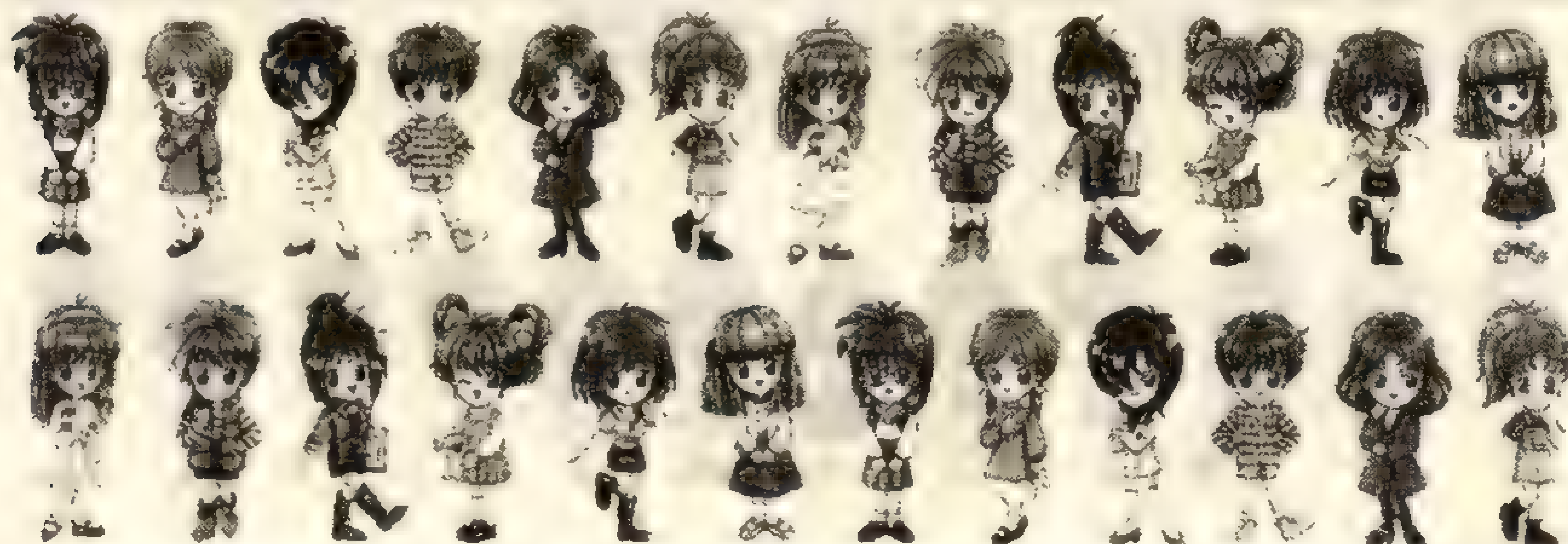
（表格项目：时间条件，地点条件，女生对你感觉的要求，事件简述）

女生对你感觉的要求：最喜欢、非常喜欢、印象好、普通、无条件

藤崎诗织			
春天	？？？？？？	—	春天的回想
春天	中央公园	—	
夏天	？？？？？？	—	一起回想放火花
夏天	溜水道	印象好	和藤崎诗织已经去过一次游泳池，第二年以后再去时
秋天	近所的公园	非常喜欢	回想以前在这里比身高的事
秋天	？？？？？？	—	回想小时候……
冬天	游园地（观览车）	最喜欢	突然观览车停下来了！
学校	在学校时（6－9月）	非常喜欢	一起撑伞下学吧！
学校	在学校时（除休息日）	非常喜欢	一起上学吧！
特别	圣诞宴会后	最喜欢	送我回家，好吗？
特别	3月1日－4月3日	最喜欢	与诗织的生日都是在3月的周日，而且当天没有约会

馆林见晴（对不起，因为时间紧和机率太低，没法一一验证）			
学校	在学校时	—	廊下数次被撞到！
学校	社团比赛时来加油	—	廊下被撞到3次
学校	放学时	—	廊下被撞到5次，偶然发生
特别	电话留言	—	数次
学校	文化祭	—	文艺部没无认识的女生，第三年一个人去可以看到馆林见晴的演讲！
约会	？？？？？？？	—	在你和其他女生约会时她会出现，是真的认错人吗？

伊集院丽	
打电话x次后	可以在教室撞到她了！
打电话y次后	伊集院丽被绑架！上呀，英雄救美吗？
打电话z次后（x<y<z）	好雄怎么了？
“好雄怎么了”事件之后	在社团比赛时，伊集院丽竟然来给你加油！



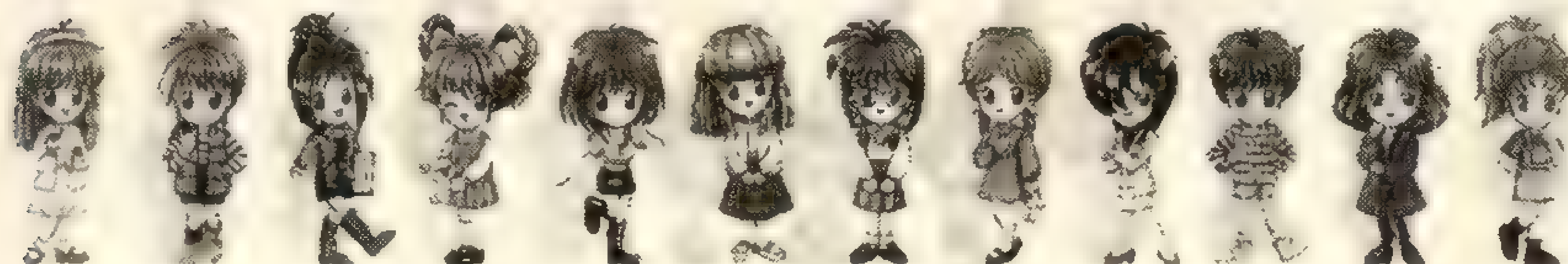
~体育篇~

虹野沙希			
春天	中央公园	非常喜欢	这可是虹野沙希亲手做的便当呀！
夏天	和她第二次去游泳池	最喜欢	人工呼吸！？
秋天	9,10月去看棒球赛	—	她的眼里只有棒球了，我呢？
冬天	商店街(精品店)	—	迷路的小孩子
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	机率不是很高呀！
学校	修学旅行	非常喜欢	生病的她真象只小猫

清川望			
春天	第三年的美术馆	—	好大的力气！
夏天	海	最喜欢	运动能力可要在 150 以上呀！
秋天	植物园	—	原来她很喜欢花。
冬天	保龄球馆	—	小心！
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	帮我搬书，太感激了。
学校	体育祭	非常喜欢	学校里的花圃

美树原爱			
春天	游园地	—	总是这么有趣吗？
夏天	中央公园	最喜欢	美树原爱的爱犬
秋天	动物园	—	高兴，高兴！
冬天	溜冰场	最喜欢	运动能力要 80 以上！
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	一起撑伞之美树原爱篇
特别	圣诞宴会后	最喜欢	被丢弃的猫猫！

古式由加丽			
春天	植物园	—	食虫植物！？
夏天	第二次去水族馆	—	什么嘛！
秋天	中央公园	最喜欢	编织物，机率好象也不是很高呀！
冬天	滑雪场	—	升降梯的故事
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	受伤了吗？
特别	修学旅行	非常喜欢	浴衣的风姿！



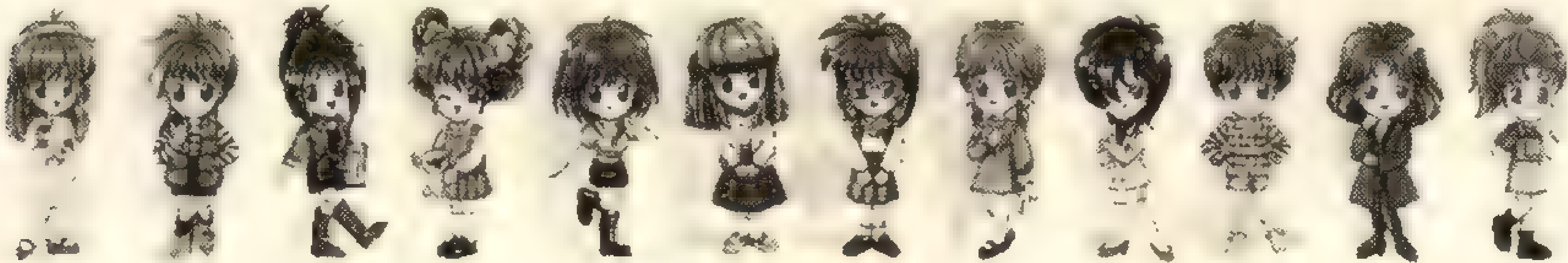
帕特丽希娅			
春天	中央公园	印象好	超速的自行车！
夏天	第二年缘日在神社	—	MINI 游戏很有趣呀！
冬天	第二年的元旦	—	穿着和服的金发女生特别
特别	第二年 10～1月	印象好	因为想故乡的朋友而哭了。
特别	第二年 10月～第三年 5月	非常喜欢	去她的家里看看了。
特别	第三年 10月～2月	最喜欢	第又去她家里，这回可不一样啦。

宗像尚美			
夏天	第二年去动物园	印象好	动物园真的很适合约会吗？
特别	第一年 9月～第二年 4月	—	意外的大惊喜！
特别	去看棒球两回	—	宗像尚美的大声援！
特别	第二年文化祭吹奏部	—	合同交流演奏会
特别	在学校里 6～9月	非常喜欢	正面的冲突！
特别	第三年 6月～11月	最喜欢	伊集院丽？
特别	第三年 4月～12月	最喜欢	光辉高校 VS 末贺高校

～体育篇～

朝日奈夕子			
春天	游戏厅抓娃娃	—	达人，达人！
夏天	8月去游园地	最喜欢	夜间的游行
秋天	第三年去看演唱会	—	忘情的朝日奈夕子很可爱嘛！
冬天	溜冰场	印象好	被稍稍融化的冰滑倒
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	由于迟到被老师骂了
特别	在秋天的期末考试前	印象好	你的学习也很不好，去图书馆商量如何作弊？！

镜魅罗			
春天	商店街服装店	—	正确的回答是红色！
夏天	海	—	帮她擦防晒油吗？
秋天	游园地的鬼屋	最喜欢	害怕了的镜魅罗
冬天	滑雪场	最喜欢	我被青春撞弯了腰
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	有很多的追随者哟！
特别	在圣诞宴会后	印象好	送我回家吗？



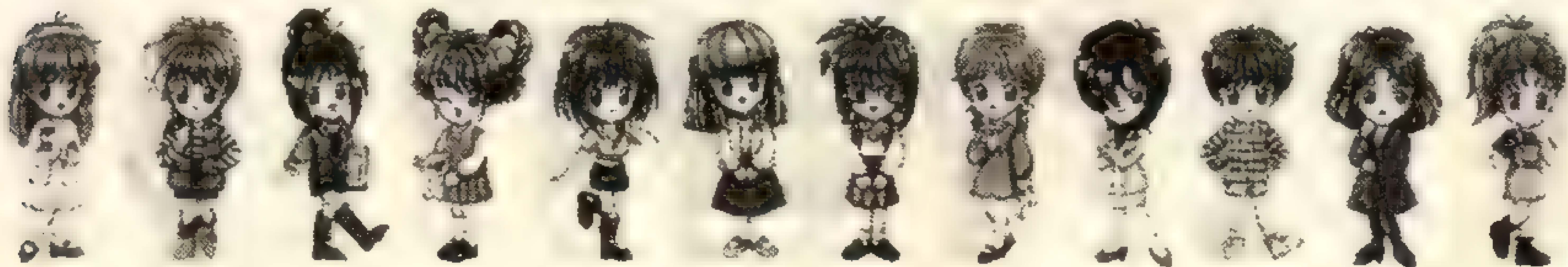
如月未绪			
春天	游园地的绝叫游戏	—	气绝(晕了)
夏天	海	—	眼镜美女吗?
秋天	图书馆	—	神游书中,可以再次发生
冬天	第二年的电影院	—	结果和你的选择有关!
学校	在学校(夏季以外)	非常喜欢	帮助她搬书(又是苦力)
学校	体育祭	非常喜欢	和我一起练习吗?

纽绪结奈			
春天	去两回动物园	—	与考拉对决!
夏天	保龄球馆	—	电脑天才的作弊!
秋天	游戏厅的轮盘赌	—	老千,老千!
冬天	12月商店街	—	疯狂购物
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	纽绪结奈也有烦恼的
学校	修学旅行(北海道)	—	和外星人的接触

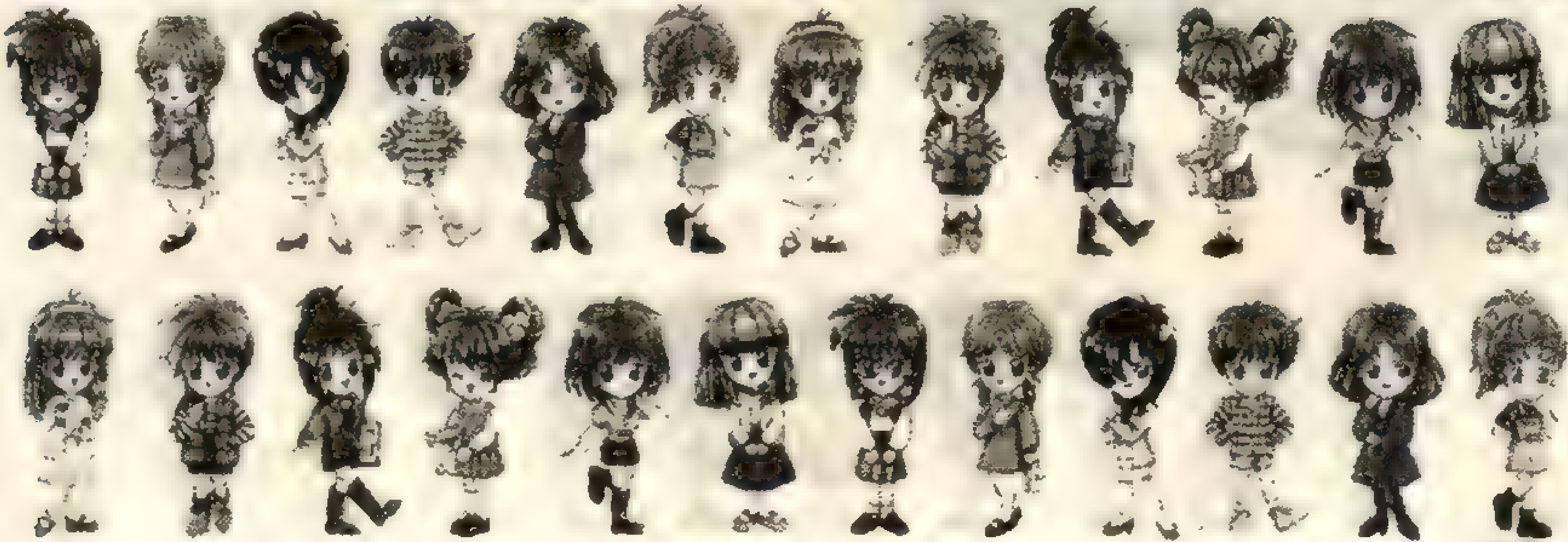
片桐彩子			
春天	卡拉 OK	—	想住在卡拉 OK 厅吗?
夏天	海	非常喜欢	片桐彩子怕水!
秋天	第三年去美术馆	—	画的记忆
冬天	天文馆	最喜欢	听听她的梦话
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	逃避游泳课的片桐彩子
学校	修学旅行(冲绳)	—	外语对话!

和泉莽子			
春天	游园地	印象好	
夏天	中央公园	最喜欢	
秋天	商店街	—	
特别	第一年10月~第二年4月	印象好	
特别	第二年5月~第三年6月	—	概率很低哟!
特别	第二年3月~第三年5月	印象好	偷偷跟着
特别	在学校6月~9月	非常喜欢	
特别	第三年7月	—	和世界征服有关呀!

★据说每月的第一个星期日是约不到她的! 她有什么秘密呢?



早乙女优美			
春天	游园地	一	因为摔倒而哭了
夏天	中央公园	最喜欢	一起划船
秋天	11月去看摔角	一	兴奋得不得了
冬天	滑雪场	最喜欢	又哭了?
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	我也要给你做饭!
特别	冬天(除休息日)	非常喜欢	一起打雪仗!



魔法师的友情提示

1. 不要错过各种有趣的事情！

KONAMI 就是 KONAMI，丰富的 MINI 游戏和事件让你对《心跳纪念品》始终心跳。如果错过了很多，会很遗憾的。

可爱的 MINI 游戏

最基础的是每年的体育祭，都有四个 MINI 游戏，是 100 米跑，两人三足，拔河和带球走。它们不光和你当时的操作有关，还和你的运动能力有关，如果你的运动能力很高，100 米跑就不用点键点的太辛苦了。



每年 8 月初都有的缘日（日本习俗?），可以约女生去神社（庙会?），可以玩到捞金鱼和套圈，还可以看到烟花大会。

在第一年的文化祭，去科学社参加活动，一定机会可以玩到"狂热节拍"游戏！而且玩过之后，就可以在游戏开始画面选 OPTION 直接游戏，有两首很有意思的曲子呀！

修学旅行时，在不同的地方都会碰到乱入的家伙向你挑衅，可不要选择逃跑呀！用 RPG 的方式努力战斗吧！（反正也赢不了），当你危难之时，正义的朋友（古怪的朋友）就会出现帮助你战胜敌人。如果与你同行的是女生，友好度和心跳度可会上升的哟。

如果你进入社团，而且好好的进行社团活动，在第三年你会领悟出奥义（因社团而定），可是超杀呀！当年下半年在和女生约会时就会遇到流氓，打倒流氓后，他们的头头就会出来，再次对决胜利后你就会得到"世界番长""银河番长"等等的头衔。

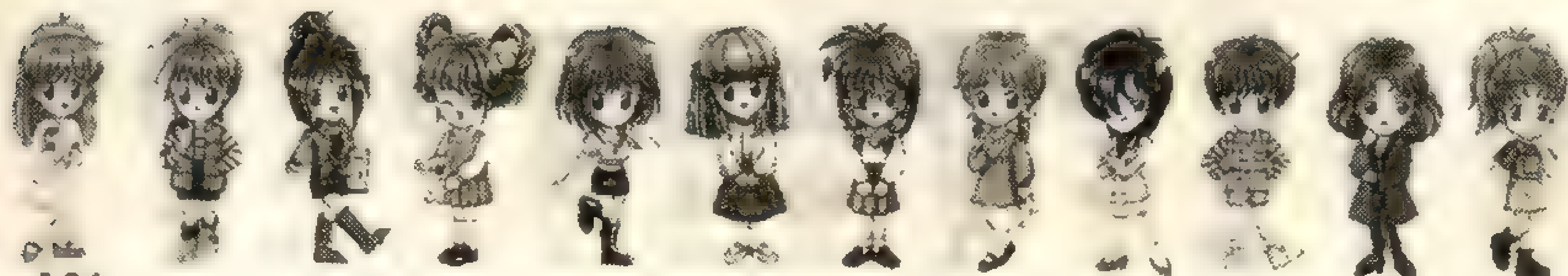
神奇的 MINI 事件

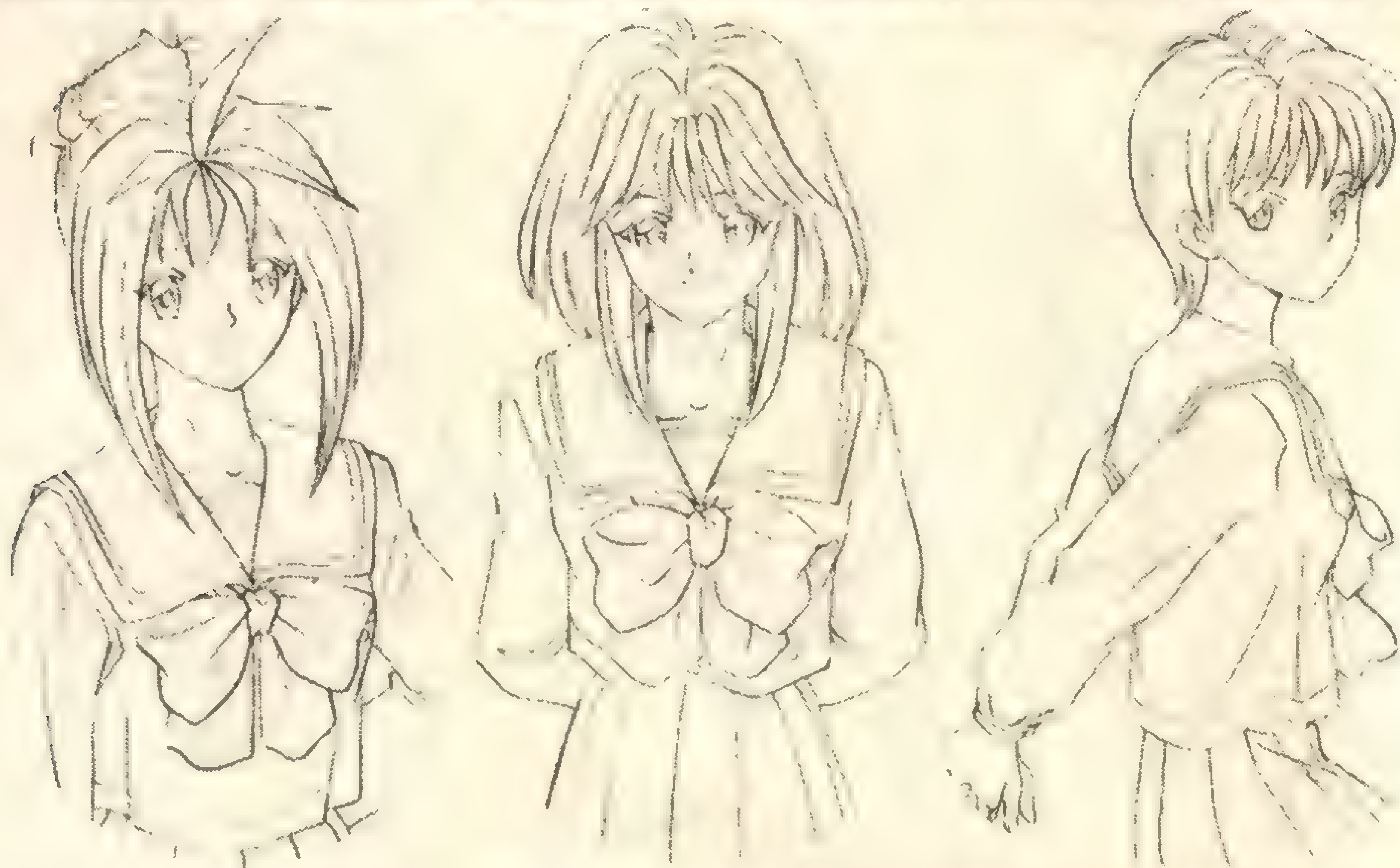
文化祭是很有意思的，去不同的社团都有不同的展示，象什么物质交换机（科学社），激光表演（科学社），心跳的主题曲演奏（吹奏社）等，自己去发掘吧，会有很多收获的。

生日、圣诞节、新年还有情人节、白色情人节，每天都有新奇的东东等着你，让你惊喜。

注意多看看约会情报，当出现不是总能有的约会地点或演唱会时，可一定要去呀，可以看到和听到 STEED，ELP，KNM 交响乐团等的表演呀。（你知道它们的原形吗？）

注意！注意！在夏季合宿结束后你可是有机会闯进某地的哟！不过如果你被发现的话，对你的风评可会降低的。





2. 努力学习的第一年

想做一个大家都喜欢的人很容易，可要想做一个一直都被大家喜欢的人就太难了。保持大家对你的友好和心跳又不让太多人伤心实在是太难了，尤其是在游戏的后期，怎么办？那么让保持的时间越短越好！第一年努力的学习吧，将各项能力都提升，不要过多的打电话和约会。当你的能力到达一定程度时，女生们该出场的出场，该心动的心动。到时候再开始约自己喜欢的女生，补偿喜欢你的女生，差不多还剩一年的时候你的目标就差不多达到了（有些特殊的人物除外），然后再开始不可能避免的保持大作战（游戏最难的阶段）。

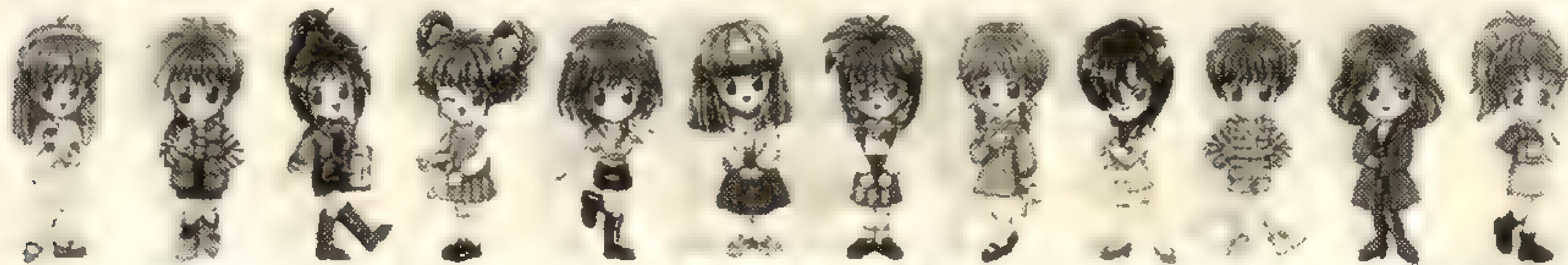
3. 放学恐怖症

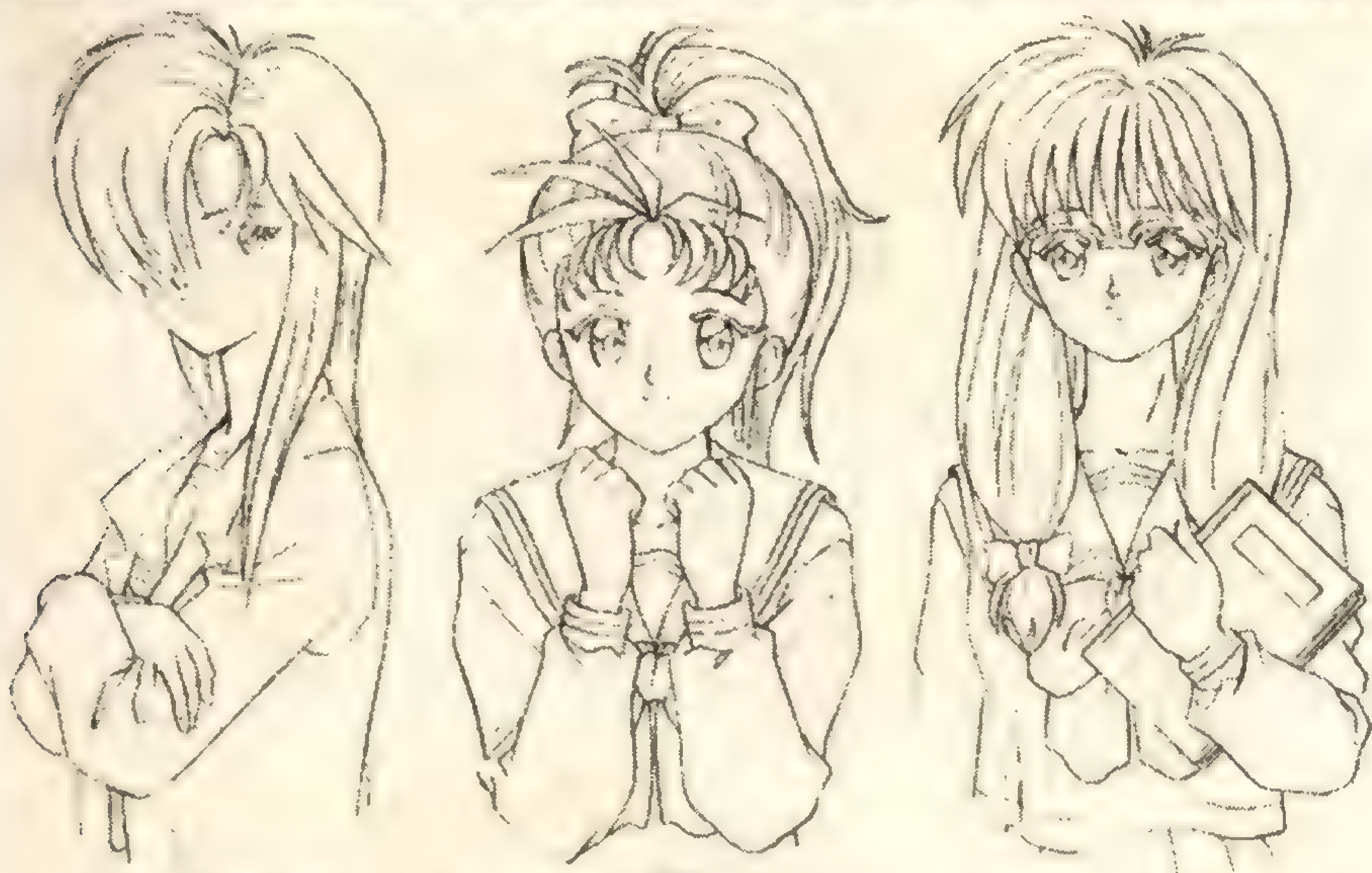
在游戏后期，女生们对你的友好度心跳度大大增加，看到清一色的笑脸可不要高兴的太早！你对自己目标的过分殷勤和对其他人的冷落，使她们当中脆弱的和醋劲大的纷纷伤心，没一会儿爆弹们就出来了。注意，频繁的在放学后出现就是不好的兆头，所以自己要有所打算，打电话或适当补偿性的约会再加上每个人的生日礼物去努力拆掉爆弹吧。本来放学后和女生一起回家很好嘛，可现在一到最后一年魔法师就祈祷一个人偷偷摸摸的回家。

4. 唯一的外校生

未贺高校的宗像尚美，《心跳纪念品POCKET》中唯一的外校生，是未贺高校吹奏部的部长。可以这么形容她：容易受伤的女人。哄她开心不容易，一点点错误她就会伤心。

因为不是同校生，在追她时有很多和别人不同，最主要的是能影响友好度，心跳度和伤心度的机会大大的少了，粗算起来只





有：送她生日礼物，打电话，约会，缘日和新年去神社和特殊事件。

以一般的方式追她，到第三年她对你也就是印象好或非常喜欢，而到不了最喜欢的脸红状态。所以你要一心一意的追她，把所有时间都给她，靠约会来提升友好度和心跳度。而其他女生对你的感觉对她对你的感觉影响不是很大，因为不是同校嘛。

而且要注意的是，在约会时一定要给她留下好的印象，千万不能说错话呀！如果有一次她说她很累了（你的表现不好），伤心度可要涨得不少呀。所以日文不成的话，还是用 SAVE/LOAD 大法吧。

5. 谜之少女馆林见晴

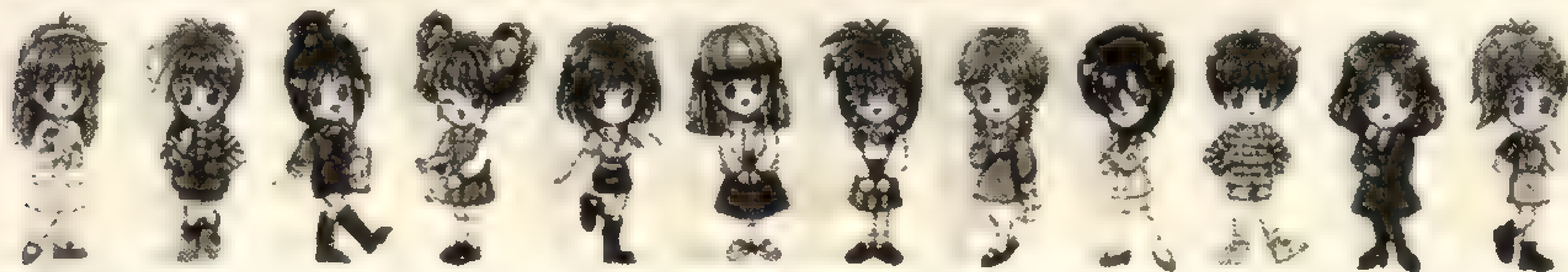
馆林见晴，稍微了解《心跳纪念品》的玩家都知道她，喜欢偷偷的看你，留下莫名其妙的电话，在约会时还会撞到。《心跳纪念品 POCKET》中的她是否和以前的她一样呢？

不好意思，魔法师暂时回答不了。不过有一点可以确定，如果她出现还是随机的话，《心跳纪念品 POCKET》中你将很难象其他版本中那么容易在约会中撞到她。在魔法师大约 30 余小时的游戏中竟然一次也没有在约会中撞到她！（条件当然是满足的），更不要说告白了。

关于如何得到她的告白，虽然上面有详细的条件，但是官方的资料实在是很含糊，怎样能确定的追到她魔法师还不清楚。大多数朋友在各种版本中追到她都是无意的，有人甚至说只要一直在家睡觉就可以了，不过大家不用去试了，在枯燥乏味的三年睡觉后馆林见晴依然没有出来，魔法师真是欲哭无泪了。

总的说来，馆林见晴是可遇不可求的。

谜之少女……



6. 与藤崎诗织相称的血型!

如果你是 B 型，那么藤崎诗织最好是 AB 型；如果你是 O 型，那么藤崎诗织最好是 A 型；如果你是 A 或 B，那么藤崎诗织的血型就是 P 也无所谓了。

不过还是把你在现实生活中的藤崎诗织的真正血型输进去吧，不要那么中毒呀!



7. 从称呼来看她对你的心跳感觉

每个女生对你都有不同的称呼习惯，比如什么什么君啦，直呼小名等。当她对你的感觉越来越好，她对你的称呼也会发生改变，很温馨的呀。

8. 从语音来看她对你的心跳感觉

有点无聊，不过对日文不怎么样的你可能有些用处。当你和她的感觉对上了，很多好的情况都会有语音。比如在游戏后期生日送礼时，当你送的礼物是最佳礼物时，女生就会很甜蜜的说些什么（放心，还是有字幕的）；还有在与对你很有好感的她约会时，说对了话，她总会在约会结束时也会很甜蜜的说些什么。

9.OPTION 的秘密

《心跳纪念品 POCKET》的 OPTION 可是有项目追加的哟！当你每追上一个女生，在 OPTION 中就会多出一项可以重复观看结局动画（可是包括什么都没有追上的结局呀，还有有趣的诗（歌词）呢！）。

当你玩出“狂热节拍”的 MINI 游戏，便可以在 OPTION 中直接玩了。

还有……





GB 版的最大奥义

GAME BOY 的最大特点除了便携就是易于进行数据交换和对战，《心跳纪念品 POCKET》中自然也不会少了这些。

★对决"狂热节拍"

在 OPTION 中可以选玩"狂热节拍"后，通过联机进行对战，看谁的乐感好啦！除此以外，还可以利用联机交换屏幕保护图象。

★最佳情侣对战！

在游戏中进行社团活动后，利用与女生"相性度"来进行对战的游戏

★游戏数据的交换

据说可以通过数据交换，来进行女生的追加（？真的吗？我喜欢的片桐彩子可以在体育篇出现吗？）

由于国内还没有《心跳纪念品 POCKET》卖，所以魔法师没能找到朋友来对战，上面关于对战的描述是根据资料来写的，真想早些试试对战呀！很诱人！如果有谁在北京可以和魔法师多多尝试各种游戏的对战，请妹儿至 yeding@263.net，在此谢过。

★永远的心跳

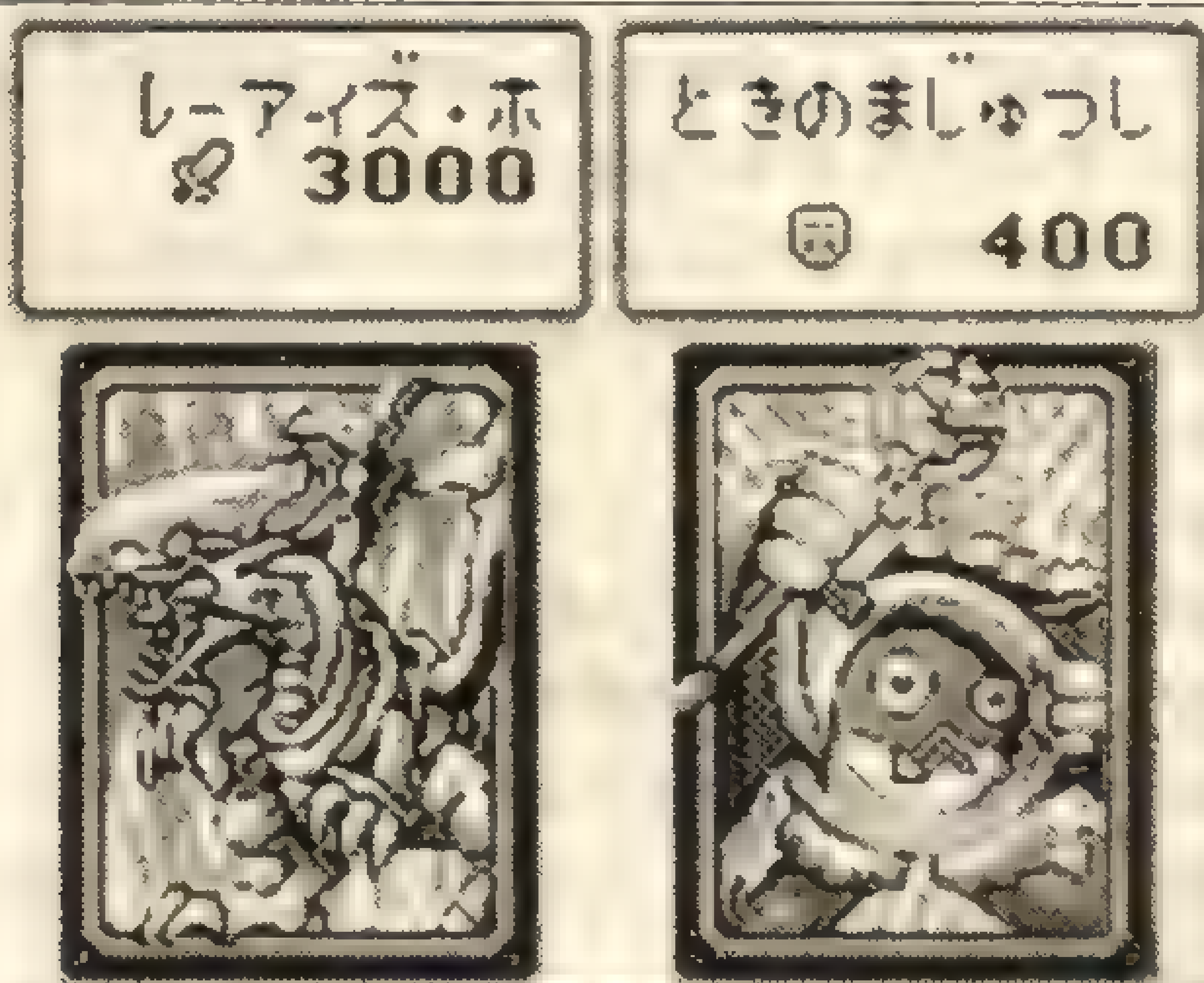
令魔法师钟情的《心跳纪念品》，是第一个也是唯一一个让魔法师钟情的恋爱育成类游戏。总的看来，游戏品质实在是很重要的因素。出色的人物设计，细心的事件描述，动人心弦的 BGM，还有很多很多的细节，再加上最重要的游戏平衡性，《心跳纪念品》无愧于恋爱育成类游戏的 NO.1。

也许在许多年后，你回想起你曾经《心跳纪念品》中追寻过的梦想，你会记得最让你心动的女生嘛？

TOKIMEKI MEMORIAL…… FOR EVER

文/魔法师





游戏王·怪兽大对决

大家有没有想过，其实在交换卡片时是可以使卡片融合的（需要两部 Game boy 及通讯线）！方法很简单，只需将三张特定组合的卡片一次性与对方交换，这样就能够将战斗时可以融合的卡片永久地结合起来了。

GB	厂商:KONAMI	类型:RPG
	发售日:98.12.17	容量:不明

三百五十张普通卡片的攻击力、防御力以及特效大公开!!

编号/名称/攻击力/防御力/种类、效果/稀有度

1.BWE ドラゴン/3000/2500/龙/S
2.ホーリーエルフ/800/2000/魔法师/D
3.サイクロフス/1200/1000/兽战士/B
4.ベビードラゴン/1200/700/龙/S
5.ガーゴイル/1000/500/恶魔/A
6.グレムリン/1300/1400/恶魔/C
7.とりでをまもるよくりゅう/1400/1200/龙/D
8.きのこマン/800/600/植物/D
9.ヘルバウンド/500/200/不死物/A
10.あんこくのドラゴン/1500/800/不死物/D
11.ソードドラゴン/1750/2030/龙/B
12.バーバリアン 2 こう/1800/1500/战士/A
13.タイホーン/1200/1400/鸟/C
14.ぎゅうまじん/1800/1300/兽战士/A
15.ほのおのけんし/1800/1600/战士/S
16.ときのまじゅ/500/400/魔法师/A
17.ふういんされしもののみぎあし/200/300/魔法师/S
18.ふういんされしもののひだりあし/200/300/魔法师/S
19.ふういんされしもののみぎうで/200/300/魔法师/S
20.ふういんされしもののひだりうで/200/300/魔法师/S
21.ふういんされしエクゾディア/1000/1000/魔法师/S
22.デーモンのしょうかん/2500/1200/恶魔/S
23.じゃあくなるワームビースト/1400/700/兽/C
24.ワイト/300/200/不死物/A
25.インプ/1300/1000/恶魔/C
26.ミノタウルス/1700/1000/兽战士/B
27.ルイーズ/1200/1500/兽战士/C
28.がんくつまじんオーガロック/800/1200/岩石/C
29.マウンテンウォーリーアー/600/1000/兽战士/B
30.アンデッドウォーリーアー/1200/900/不死物/A
31.デビルドラゴン/1500/1200/龙/D
32.にとうをもつキングレックス/1600/1200/恐龙/S
33.ジャッジマン/2200/1500/战士/B
34.やみどうけしのサギー/600/1500/魔法师/B
35.ブラック マジシャン/2500/2100/魔法师/S
36.メテューサのほうれい/1500/1200/不死物/D
37.りゅうきしガイア/2600/2100/龙/S
38.あんこくきしガイア/2300/2100/战士/S
39.カース・オブドラゴン/2000/1500/龙/S
40.つぼまじん/200/1800/炎/B
41.エルワのけんし/1400/1200/战士/D
42.イリュージョニストノーフエイス/1201/2200/魔法师/S
43.カルボナーラせんし/1500/1200/战士/A
44.ホーリードール/1600/1000/魔法师/D
45.エレキッズ/1000/500/雷/A
46.グリフオール/1200/1500/兽/C
47.サイガー/1200/600/兽/A
48.クリッター/1000/600/恶魔/A

49. ビックアント/1200/1500/昆虫/D
50. ベーシックインセクト/500/700/昆虫/A
51. アーマーリザード/1500/1200/爬虫类/A
52. ラクレスビートル/1500/2000/昆虫/B
53. キラービー/1200/1000/昆虫/D
54. ゴキボール/1200/1400/昆虫/D
55. きゅうけつノミ/1500/1200/昆虫/D
56. ラーバモス/500/400/昆虫/S
57. グレートモス/2600/2500/昆虫/S
58. クリボー/300/200/恶魔/A
59. マンモスのはかば/1200/800/恐龙/A
60. クレートホワイト/1600/800/鱼/D
61. オオカミ/1200/800/兽/C
62. ハービイレテイ/1300/1400/鸟/A
63. ハービイレディさんしまい/1950/2100/鸟/S
64. タイガーアックス/1300/1100/兽战士/B
65. シルバーフォング/1200/800/兽/A
66. まもののかりゅうど/1500/1200/战士/B
67. かんぜんきゅうきょくたいグレートモス/3500/3000/昆虫/S
68. ガルーザス/1800/1500/兽战士/A
69. サウザンド　ドラゴン/2400/2000/龙/S
70. デビル　クラーケン/1200/1400/水/D
71. くらげージエリーフイシュー/ 1200/1500/水/D
72. しんかのまゆ/0/2000/昆虫/S
73. リバイアサン/1800/1500/海龙/B
74. がんせきのきょへい/1300/2000/岩石/D
75. ひとくいしょくぶつ/800/600/植物/D
76. クロコダイラス/1100/1200/爬虫类/B
77. クラップブラー/1300/1200/爬虫类/D
78. アレックス　レイダー/1700/1150/战士/A
79. メガザウラー/1800/2000/恐龙/B
80. ワイルド　ラプター/1500/800/恐龙/D
81. しかばねをむさぼるりゅう/1600/1200/龙/C
82. レッドアイスブラックドラゴン/ 2400/2000/龙/S
83. やみくらましのしろ/920/1930/恶魔/B
84. カードをかるしにがみ/1380/1930/恶魔/D
85. やみまかいのはおう/200/1530/恶魔/S
86. バロックス/1380/1530/恶魔/D
87. ダーク　キメラ/1610/1460/恶魔/S
88. メタル　ガーデイアン/1150/2150/恶魔/B
89. カタバルトタートル/1000/2000/水/D
90. ぎゅくてんのめがみ/1800/2000/天使/B
91. ケンタウロス/1300/1550/兽/B
92. ミノケンタウロス/2000/1700/兽战士/S
93. よろいむしゃザンキ/1500/1700/战士/C
94. ちをはうドラゴン/1600/1400/龙/C
95. マーダーサーカス/1350/1400/恶魔/C
96. よろいむしゃゾンビ/1500/0/不死物/C
97. ドラゴン　ゾンビ/1600/0/不死物/B
98. マーダーサーカスゾンビ/1350/0/不死物/D
99. ゴーストおうーパンキングー/ 1800/2000/不死物/S
100. かくとうせんしアルテイメーター/700/1000/战士/C
101. じゃえんのつばさ/700/600/炎/C
102. やみのかめん/900/400/恶魔/C
103. てんしょくのまきょう/800/1300/恶魔/B
104. くろまぞくのカーテン/600/500/魔法师/C
105. トモザウルス/500/400/恐龙/D
106. かぜのせいれい/1700/1400/魔法师/D
107. シャドウ　ファイター/800/600/战士/D
108. てまねきする基场/700/900/不死物/A
109. しんがんのめかみ/1200/1000/天使/D
110. とうほうのえいゆう/1100/1000/战士/D
111. しのちんもんのてんし/1600/1400/天使/D
112. いのちをしょくするもの/1200/1000/恶魔/D
113. ダーク　グレイ/800/900/兽/C
114. ホワイトシーフ/1000/700/魔法师/C
115. カオスウィザード/1300/1100/魔法师/D
116. ナイトメア　スコーピオン/ 900/ 800/昆虫/C
117. ほんのせいれいホーク　ビショップ/1400/1200/战士/A
118. ものかげのきょうりょくしゃ/ 1000/1000/战士/D
119. じこくのさいばん/1300/900/恶魔/C
120. ドリーム　ピエロ/1200/900/战士/C
121. ねむれるのしし/700/1700/兽/C
122. ヤマタノドラゴンえまき/900/300/龙/C
123. ダーク　プラント/300/400/植物/A
124. アイアンハート/1700/1400/机械/C
125. セイントバード/1500/1100/鸟兽/A
126. たたかいのかみオリオン/1800/1500/天使/C
127. アサシン/1700/1200/战士/D
128. ラムーン/1200/1700/魔法师/D

129. ねむりこ/800/700/魔法师/C
130. ウエザーコントロール/600/400/天使/B
131. オクトバーサー/1600/1400/水/B
132. 13にんめのまいそうしゃ/1200/900/不死物/D
133. ほのおきしキラー/1100/800/炎/D
134. せいなるくさり/700/700/天使/B
135. ししゃのうで/600/600/不死物/C
136. まじんデスサタン/1400/1300/恶魔/D
137. なぞのて/500/500/恶魔/A
138. ドラゴン　ンウル　スタチュー/1100/900/战士/D
139. ブルーアイドシルバーゾンビ/ 900/700/不死物/A
140. トードマスター/1000/1000/水/C
141. デビルツムリ/700/1300/昆虫/C
142. ほのおをあやつるもの/900/1000/魔法师/A
143. ときのまじんネクロランサ/800/ 900/魔法师/C
144. かぜのばんにんジン/700/900/魔法师/D
145. みわくのかいとう/700/700/魔法师/C
146. どくろのじいん/900/1300/不死物/C
147. モンスターエッグ/600/900/战士/C
148. やみをつかさどるかげ/800/700/恶魔/C
149. ランプのまじん/1400/1200/恶魔/D
150. カクタス/1700/1400/水/D
151. あかきけんのライムンドス/1200/1300/战士/D
152. とろけるあかきかげ/500/700/水/A
153. しにがみのドクロイゾ/900/1200/不死物/C
154. ファイヤーデビル/700/500/109 不死物/C
155. ラーバス/800/1000/兽/D
156. ハードアーマー/300/1200/战士/B
157. かえんそう/700/600/植物/B
158. マンイーター/800/600/植物/D
159. テイッグビーク/500/800/兽/C
160. マグテッツ1ごう/1000/500/战士/C
161. マグデッツ2ごう/500/1000/战士/C
162. あくものちえ/1250/800/恶魔/C
163. サファイヤリサーク/1300/1300/兽/C
164. ゼミアのかみ/1300/1000/恶魔/C
165. ジャジメントザハンド/1400/700/战士/C
166. ぞのくぐつし/1000/1500/战士/C
167. たいこのつぼ/400/200/岩石/A
168. あんこくかえんりゅう/1500/1250/龙/D
169. しんえんのめいおう/1200/800/恶魔/C
170. ハープのせい/800/2000/天使/C
171. だいおうめたま/1200/1000/恶魔/C
172. アーメイル/700/1300/战士/C
173. ダーク　ブリズナー/600/1000/恶魔/C
174. ハリケル/900/200/魔法师/C
175. まてんろう/1000/700/恶魔/B
176. ファイヤーアイ/800/600/炎/C
177. モンスタートル/800/1000/水/B
178. キラーザクロー/1000/800/恶魔/B
179. サターナ/700/600/魔法师/C
180. アルラウネ/800/1000/植物/B
181. ダークシエイド/1000/1000/恶魔/B
182. かめんどうけ/500/700/战士/B
183. ホーリーパワー/600/800/魔法师/C
184. ジャグラー/600/900/魔法师/C
185. コピックス/600/500/战士/A
186. ミラージュ/1100/1400/鸟/D
187. ヘルゲートディーグ/700/800/兽/A
188. ファランクス/800/900/兽/A
189. フュジョニスト/900/700/兽/D
190. レッドエース/1000/800/魔法师/B
191. ララ　ライウーン/600/600/雷/C
192. キーメイス/400/300/天使/A
193. タートルタイガー/1000/1500/水/D
194. まじんテラ/1200/1300/恶魔/D
195. ドローン/900/500/战士/C
196. アンモナイト/1000/1200/水/D
197. ゾンビランプ/500/400/不死物/A
198. ハッピーラヴァー/800/500/天使/C
199. ペンギン　ナイト/900/800/水/C
200. プチラュウ/600/700/龙/C
201. キラーパンダ/1200/1000/兽/D
202. デーモンビーバー/400/600/兽/A
203. ゴースト/600/800/不死物/C
204. マキャノン/1700/1400/恶魔/D
205. ドローバ/900/800/水/B
206. グロス/900/700/水/B
207. スピック/600/500/鸟/B
208. ブチテンシ/600/900/天使/C
209. ダークキラー/700/700/昆/A
210. ステイング/600/500/炎/C
211. サンダー　キッズ/700/600/雷/C
212. バビロン/700/600/兽/C
213. アクアマドール/1200/2000/魔法师/C

214. しえんのかげむしゃ/800/400/战士/C
215. フレイムゴースト/1000/800/不死物/B
216. ドリアード/1200/1400/魔法师/D
217. ブラック　デーモンズドラゴン/3200/2500/龙/S
218. ツーマウスダークルーラー/900/700/恐龙/D
219. ソリテュード/1050/1000/兽战士/C
220. かめんまどうし/900/1400/魔法师/C
221. くもおとこ/700/1400/昆虫/D
222. ミッドナイトデビル/800/600/恶魔/A
223. とどろきのおおうみへび/2100/1800/水/B
224. トラップマスター/500/1100/战士/B
225. のろわれしまけん/1400/800/战士/D
226. デスストーカー/900/800/战士/C
227. ヒトデンチャク/600/700/水/A
228. もりゆしかばね/1000/900/不死物/C
229. いのちのすなどけい/700/600/天使/C
230. レアフィッシュ/1500/1200/鱼/C
231. ウッドジョーカー/800/1200/战士/C
232. マジンガン/600/800/恶魔/A
233. んこくまじんナイトメア/1300/1100/恶魔/C
234. ざんしゅのびじょ/1600/800/战士/D
235. もりのじゅうにんウダン/900/1200/战士/D
236. めいかいの番人/1000/1200/战士/C
237. はにわ/500/500/岩石/A
238. ヤシのき/800/600/植物/D
239. ヴィシュワランティー/900/700/战士/D
240. テスフット/700/800/恶魔/C
241. やみのあんさつしゃ/1200/1200/不死物/D
242. うんめいのろうそく/600/600/恶魔/C
243. ウォーターエレメント/900/700/水/D
244. マグマン/900/1000/岩石/D
245. ダークナポレオン/800/400/恶魔/A
246. たましいをかるもの/1100/1000/兽战士/C
247. ルートウォーター/900/800/鱼/B
248. マスター　アンエキスパート/ 1200/1000/兽/D
249. みずのおどりこ/1400/1200/水/C
250. ヒョウ/800/1200/战士/C
251. こうこつのマーメイド/1200/900/鱼/D
252. キャッツフエアリー/1100/900/兽/D
253. エンジエルまじょ/800/1100/魔法师/D
254. みじゅくのあくま/500/750/恶魔/C
255. プリヴェントラット/500/2000/兽/A
256. いしげんのせんし/1200/1000/战士/D
257. ストーンアルマジラー/800/1200/岩石/D
258. めまちのまじゅうおう/1000/1100/水/D
259. こたいまどうし/1000/1300/魔法师/C
260. つきのめがみエルセエム/750/1100/天使/C
261. デーモンズミラー/700/600/恶魔/A
262. アイルのこひとけんし/800/1300/战士/C
263. ウォーアース/700/1400/岩石/D
264. ウイングエッグエルフ/500/1300/天使/C
265. いかりのかいおう/800/700/水/A
266. つるきのじょおう/900/700/战士/C
267. あくのむめいせんし/1000/500/战士/C
268. やみにしたがうもの/700/500/魔法师/C
269. はかいしんヴァサーゴ/1100/900/恶魔/C
270. ウエザ/1000/900/水/C
271. メギラス　ライト/900/600/恶魔/A
272. マブラス/1300/900/鸟/C
273. さとりのろうじゅ/600/1500/植物/B
274. りょくじゅのれいおう/500/1600/植物/B
275. りくせんがたばぐろす/1500/1000/机械/D
276. きたかぜとたいよう/1000/1000/天使/C
277. ゴーゴンエッグ/300/1300/恶魔/A
278. プチモス/300/200/昆虫/S
279. キング　スモーク/1000/900/恶魔/B
280. おうざのしゅごしゃ/800/1500/战士/C
281. バーサーカー/1500/1000/恶魔/D
282. スリーピイ/800/1000/兽/C
283. ホログラー/1100/700/机械/C
284. おんみょうし/1200/900/魔法师/C
285. デビルスネーク/700/600/爬虫类/C
286. ゲートキーパー/1500/1800/机械/D
287. くろいかげのオーガ/1200/1400/兽战士/C
288. ダークアーチスト/600/1400/恶魔/A
289. チエンジスライム/400/300/水/A
290. つきのししゃ/1100/1000/战士/D
291. ほのおのまじん/1300/1000/炎/C
292. サイコカッパー/400/1000/水/A
293. でんせつのけんごうマサキ/1100/1100/战士/C
294. まそうきしドラゴネス/1200/900/战士/C
295. バイオプラント/600/1300/恶魔/A
296. ワンアイドシールドドラゴン/ 700/1300/龙/D
297. まかいのきかいへい/1400/1200/机械/D
298. まとうをもつじゃりゅう/900/900/龙/A

299. オトメ/1200/900/战士/D
300. ドレイク/800/800/鸟/D
301. でんせつのつるぎ/ —/ —/ 战士类 POWER UP/D
302. やみのはしんけん/ —/ —/ 战士类 POWER UP/D
303. やみ　エネルギー/ —/ —/ 恶魔类 POWER UP/D
304. デーモンのおの/ —/ —/ 重战士类 POWER UP/D
305. レーザーキャノンアーマー/—/—/昆虫类 POWER UP/B
306. かきつきインセクトアーマー/—/—/昆虫类 POWER UP/B
307. エルフのひかり/—/—/妖精类 POWER UP/D
308. もうじゅうのは/—/—/兽类或有牙生物 POWER UP/D
309. はがねのこうら/ —/ —/ 有甲壳生物 POWER UP/D
310. まきん/—/—/恶魔类 POWER UP/D
311. ブラックペンダーント/—/—/魔法师类 POWER UP/D
312. ぎんのゆみや/—/—/天使类 POWER UP/D
313. ひかりのつの/—/—/有角生物 POWER UP/D
314. いっかくじゅうのホーン/—/—/有角生物 POWER UP/D
315. ドラゴンのひほう/ —/ —/ 龙类生物 POWER UP/S
316. でんげきむち/ —/ —/ 女性角色卡片 POWER UP/A
317. サイバーボンデージ/—/—/女性角卡片 POWER UP/A
318. まんげきょうかれいなるぶんしん/—/—/卡片编号 062 专用的强化卡/C
319. ましょうのつき/—/—/兽类 POWER UP/D
320.「じゅび」ふう/—/—/敌方生物(已召唤的)不能防御/D
321. あくまのくちづけ/—/—/女性角色或恶魔类 POWER UP/D
322. むらさきすいしょう/—/—/不死物/D
323. ひじゅっしょ/—/—/看到敌人所持有的卡/D
324. かくせい/—/—/雷、岩石、炎类 POWER UP/D
325. きかいかいぞうこうじょう/—/—/机械类 POWER UP/D
326. たいおんのじょうしょう/—/—/恐龙类 POWER UP/D
327. フォローウィンド/—/—/鸟类 POWER UP/D
328. ポセイドンのちから/—/—/水、鱼、海龙类 POWER UP/D
329. ドラゴンぞく．ふういんのつぼ/ —/—/封印场内全部龙族卡片/A
330. もり/—/—/昆虫、兽类 POWER UP/D
331. こうや/—/—/恐龙、不死物类 POWER UP/D
332. やま/—/—/龙、鸟类 POWER UP/D
333. そうげん/—/—/战士类 POWER UP/D
334. うみ/—/—/水之生物 POWER UP/D
335. やみ/—/—/恶魔、魔法师类 POWER UP/D
336. ブラックホールー/—/—/将全场的生物卡片(已召唤的)吸走/D
337. サンダーボルト/—/—/将敌人已召唤的生物即时消灭/S
338. モウヤンのカレー/—/—/体力回复 200/D
339. レッドポーション/—/—/体力回复 500/C
340. ゴブリンのひやく/—/—/体力回复 1000/A
341. てんしのいきち/–/–/体力回复 2000/S
342. ちりょうのがみディアンケト/—/—/体力回复 5000/S
343. ひのこ/—/—/敌人体力减 200/D
344. ファイヤーボキル/—/—/敌人体力减 500/C
345. ひあぶりのけい/ —/ —/ 敌人体力减 1000/A
346. ちゅうやのおおがじ/—/—/敌人体力减 2000/S
347. かえんじこく/ —/ —/ 敌人体力减 5000/S
348. ひかりのごふうけん/—/—/敌人三回合内不能行动/A
349. ろくぼうせいのじゅばく/—/—/敌方已召唤生物 POWER UP/S
350. やみをかきけすひかり/–/–/看到敌方已召唤生物的资料/D

ポケットモンスター

POCKET MONSTERS

Red Version



©1995 GAME FREAK Inc.

口袋妖怪

红・绿

初期能力低下的怪物也要着手培养。比如11号、14号、129号、147号怪物的能力值都很低，但是如果细心培育令其变身的话，就可以得到相当厉害的的怪物了！

GB	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:不明	容量:不明

无论如何也要集齐全部的150种怪兽！！

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
1. フシギダネ	赤/绿	草/毒	2. フシギソウ(16)/3. フシギバナ(32)
2. フシギソウ	赤/绿	草/毒	3. フシギバナ(32)
3. フシギバナ	赤/绿	草/毒	无
4. ヒトカゲ	赤/绿	炎	5. リザード(16)/6. リザードン(36)
5. リザード	赤/绿	炎	6. リザードン(36)
6. リザードン	赤/绿	炎/飞	无
7. ゼニガメ	赤/绿	水	8. カメール(16)/9. カメックス(36)
8. カメール	赤/绿	水	9. カメックス(36)
9. カメックス	赤/绿	水	无
10. キャタピー	赤/绿	虫	11. トランセル(7)/12. バタフリー(10)
11. トランセル	赤/绿	虫	12. バタフリー(10)
12. バタフリー	赤/绿	虫/飞	无
13. ビードル	赤/绿	虫/毒	14. コクーン(7)/15. スピアー(10)
14. コクーン	赤/绿	虫/毒	15. スピア　(10)
15. スピアー	赤/绿	虫/毒	无
16. ポッポ	赤/绿	ノーマル/飞	17. ピジョン(18)/18. ピジョット(36)
17. ピジョン	赤/绿	ノーマル/飞	18. ピジョット(36)
18. ピジョット	赤/绿	ノーマル/飞	无
19. コラッタ	赤/绿	ノーマル	20. ラッタ(20)
20. ラッタ	赤/绿	ノーマル	无
21. オニスズメ	赤/绿	ノーマル/飞	22. オニドリル(20)
22. オニドリル	赤/绿	ノーマル/飞	无
23. アーボ	赤	毒	24. アーボック(22)
24. アーボック	赤	毒	无
25. ピカチュウ	赤/绿	电	26. ライチュウ(雷の石)

注:"进化形态与所需条件"一栏中包括可进化怪兽的编号、名称,括号内是进化所需的条件(LV、道具、通信)。

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
26. ライチュウ	赤/绿	电	无
27. サンド	绿	地	28. サンドパン(22)
28. サンドパン	绿	地	无
29. ニドラン(メス)	赤/绿	毒	30. ニドリーナ(16)/31. ニドクイン(月の石)
30. ニドリーナ	赤/绿	毒	31. ニドクイン(月の石)
31. ニドクイン	赤/绿	毒/地	无
32. ニドラン(オス)	赤/绿	毒	33. ニドリーノ(16)/34. ニドキング(月の石)
33. ニドリーノ	赤/绿	毒	34. ニドキング(月の石)
34. ニドキング	赤/绿	毒/地	无
35. ピッピ	赤/绿	ノーマル	36. ピクシー(月の石)
36. ピクシー	赤/绿	ノーマル	无
37. ロコン	绿	炎	38. キュウコン(炎の石)
38. キュウコン	绿	炎	无
39. プリン	赤/绿	ノーマル	40. プクリン(月の石)
40. プクリン	赤/绿	ノーマル	无
41. ズバット	赤/绿	毒/飞	42. ゴルバット(22)
42. ゴルバット	赤/绿	毒/飞	无
43. ナゾノクサ	赤	草/毒	44. クサイハナ(21)/45. ラフレシア(リーフの石)
44. クサイハナ	赤	草/毒	45. ラフレシア(リーフの石)
45. ラフレシア	赤	草/毒	无
46. パラス	赤/绿	虫/草	47. パラセクト(24)
47. パラセクト	赤/绿	虫/草	无
48. コンパン	赤/绿	虫/毒	49. モルフォン(31)
49. モルフォン	赤/绿	虫/毒	无
50. ディグダ	赤/绿	地	51. ダグトリオ(26)
51. ダグトリオ	赤/绿	地	无
52. ニャース	绿	ノーマル	53. ペルシアン(28)
53. ペルシアン	绿	ノーマル	无
54. コダック	赤/绿	水	55. ゴルダック(33)
55. ゴルダック	赤/绿	水	无
56. マンキー	赤	格斗	57. オコリザル(28)
57. オコリザル	赤	格斗	无
58. ガーディ	赤	炎	59. ウインディ(炎の石)
59. ウインディ	赤	炎	无
60. ニョロモ	赤/绿	水	61. ニョロゾ(25)/62. ニョロボン(水の石)
61. ニョロゾ	赤/绿	水	62. ニョロボン(水の石)
62. ニョロボン	赤/绿	水/格斗	无
63. ケーシィ	赤/绿	エスパー	64. ユンゲラー(16)/65. フーディン(通信)
64. ユンゲラー	赤/绿	エスパー	65. フーディン(通信)
65. フーディン	赤/绿	エスパー	无
66. ワンリキー	赤/绿	格斗	67. ゴーリキー(28)/68. カイリキー(通信)
67. ゴーリキー	赤/绿	格斗	68. カイリキA(通信)

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
68. カイリキー	赤/绿	格斗	无
69. マダツボミ	绿	草/毒	70. ウツドン(21)/71. ウツボット(リーフの石)
70. ウツドン	绿	草/毒	71. ウツボット(リーフの石)
71. ウツボット	绿	草/毒	无
72. メノクラゲ	赤/绿	水/毒	73. ドククラゲ(30)
73. ドククラゲ	赤/绿	水/毒	无
74. イシツブテ	赤/绿	岩/地	75. ゴローン(25)/76. ゴローニャ(通信)
75. ゴローン	赤/绿	岩/地	76. ゴローニャ(通信)
76. ゴローニャ	赤/绿	地/岩	无
77. ポニータ	赤/绿	炎	78. ギャロップ(40)
78. ギャロップ	赤/绿	炎	无
79. ヤドン	赤/绿	水/エスパー	80. ヤドラン(37)
80. ヤドラン	赤/绿	水/エスパー	无
81. コイル	赤/绿	电	82. レアコイル(30)
82. レアコイル	赤/绿	电	无
83. カモネギ	赤/绿	ノーマル/飞	无
84. ドードー	赤/绿	ノーマル/飞	85. ドードリオ(31)
85. ドードリオ	赤/绿	ノーマル/飞	无
86. パウワウ	赤/绿	水	87. ジュゴン(34)
87. ジュゴン	赤/绿	水/冰	无
88. ベトベター	赤/绿	毒	89. ベトベトン(38)
89. ベトベトン	赤/绿	毒	无
90 シェルダー	赤/绿	水	91. パルシェン(水の石)
91. パルシェン	赤/绿	水/冰	无
92. ゴース	赤/绿	ゴースト/毒	93. ゴースト(25)/94. ゲンガー(通信)
93. ゴースト	赤/绿	ゴースト/毒	94. ゲンガー(通信)
94. ゲンガ	赤/绿	ゴースト/毒	无
95. イワーク	赤/绿	岩/地	无
96. スリープ	赤/绿	エスパー	97. スリーパー(26)
97. スリーパー	赤/绿	エスパー	无
98. クラブ	赤/绿	水	99. キングラー(28)
99. キングラー	赤/绿	水	无
100. ビリリダマ	赤/绿	电	101. マルマイン(30)
101. マルマイン	赤/绿	电	无
102. タマタマ	赤/绿	草/エスパー	103. ナッシー(リーフの石)
103. ナッシー	赤/绿	草/エスパー	无
104. カラカラ	赤/绿	地	105. ガラガラ(28)
105. ガラガラ	赤/绿	地	无
106. サワムラー	赤/绿	格斗	无
107. エビワラー	赤/绿	格斗	无
108. ベロリンガ	赤/绿	ノーマル	无
109. ドガース	赤/绿	毒	110. マタドガス(35)

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
110. マタドガス	赤/绿	毒	无
111. サイホーン	赤/绿	地/岩	112. サイドン(42)
112. サイドン	赤/绿	地/岩	无
113. ラッキー	赤/绿	ノーマル	无
114. モンジャラ	赤/绿	草	无
115. ガルーラ	赤/绿	ノーマル	无
116. タッツー	赤/绿	水	117. シードラ(32)
117. シードラ	赤/绿	水	无
118. トサキント	赤/绿	水	119. アズマオウ(33)
119. アズマオウ	赤/绿	水	无
120 ヒトデマン	赤/绿	水	121. スターミー(水の石)
121. スターミー	赤/绿	水/エスパー	无
122. バリヤード	赤/绿	エスパー	无
123. ストライク	赤	虫/飞	无
124. ルージュラ	赤/绿	冰/エスパー	无
125. エレブー	赤	电	无
126. ブーバー	绿	炎	无
127. カイロス	绿	虫	无
128. ケンタロス	赤/绿	ノーマル	无
129. コイキング	赤/绿	水	130. ギャラドス(20)
130. ギャラドス	赤/绿	水/飞	无
131. ラプラス	赤/绿	水/冰	无
132. メタモン	赤/绿	ノーマル	无
133. イーブイ	赤/绿	ノーマル	134. シャワーズ(水の石)/135. サンダース(雷の石)/136. ブースター(炎の石)
134. シャワーズ	赤/绿	水	
135. サンダース	赤/绿	电	无
136. ブースター	赤/绿	炎	无
137. ポリゴン	赤/绿	ノーマル	无
138. オムナイト	赤/绿	岩/水	无
139. オムスター	赤/绿	岩/水	139. オムスター(40)
140. カブト	赤/绿	岩/水	无
141. カブトプス	赤/绿	岩/水	141. カブトプス(40)
142. プテラ	赤/绿	岩/飞	无
143. カビゴン	赤/绿	ノーマル	无
144. フリーザー	赤/绿	冰/飞	无
145. サンダー	赤/绿	电/飞	无
146. ファイヤー	赤/绿	炎/飞	无
147. ミニリュウ	赤/绿	龙	无
148. ハクリュー	赤/绿	龙	148. ハクリュー(30)/149. カイリュー(55)
149. カイリュー	赤/绿	龙/飞	149. カイリュー(55)
150 ミュウツー	赤/绿	エスパー	无

文/ピカチュウ

魔界塔士
Sa·Ga
はじめから
つづき
© 1989 スクウェア

SA·GA 魔界塔士

"SA·GA"是史克威尔在 GB 上推出的著名 RPG 系列。虽然其一代早在 92 年就推出了，但是魅力却丝毫不减。我想，当初一定有不少老玩家就是因为"SA·GA"系列才决定买下 GB 的吧。

GB	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:89年	容量:1M

沙加系列的处女作，多角色、高自由度的冒险由此展开

传说在世界的中心有一座塔，它能够通向天堂……

许多人都向往着天堂中的生活。于是，他们不断地向这座充满神秘色彩的高塔发起挑战……

现在，又有一个勇敢的人开始了登塔的旅程。

第一章　英雄的装备

游戏开始时在旅店旁边处找齐三位同伴。欲向上攀登，可是门被封住了，一开始就不顺利。在旅店内一个穿礼服的神秘人物提供线索：有一个叫 Gen－Bu 的怪兽守护着打开这扇门的"钥匙"，它在英雄雕像附近。于是，南下来到英雄村，这个村因村中的英雄雕像而得名。在村中打听到以前在雕像上的三件宝物：帝皇之剑、帝皇之盾、帝皇之盔，现在这三件宝物被三个国王所掌握。帝皇之盾就在小镇附近的城堡中，先去那儿看看，可是城堡内的武士把我赶了出来。东北方向还有一座城堡，里面的国王一脸忧伤的样子，原来他深爱的女友不知什么原因没了消息，国王承诺如果帮他的忙，可以答应我的任何要求。虽然帮别人追女孩子我并不情愿，但为了得到国王的帝皇之盔豁出去了。南下，经过几座小桥，来到一处村落，找到了那位"漂亮"的姑娘。原来，一个叫 Bandit 的怪兽强迫姑娘答应它的求婚，否则村子就会被毁。岂有此理，在西南方的山洞中找到了它（洞中一些游走的怪兽，如果接触就会进入战斗），消灭之。这样姑娘及村子都得救了。来到国王处，按约定我得到了帝皇之盔。得到消息，听说帝皇之剑在西南方的一个国王那里，而且他十分险恶，想从它手里得到东西并不容易。城堡不难找到，城内有许多卫士（同样接触会进入战斗），来到二层见到了国王。"除非你打倒我，要么休想得到帝皇之剑！"像这样蛮不讲理的家伙，就得教训教训他。得到帝皇之剑后，就剩下帝皇之盾没到手了。再次来到英雄小镇旁的城堡内，径直来到国王处，没想到他身边的随从竟杀害了他，并且携带帝皇之盾逃之夭夭，随这追去，竟想，用钱来收买我，真让我恶心，愤怒之下杀死了他。三件宝物集齐了，把它们装备给英雄雕像，得到水晶球——玄，则要离开，Gen－Bu 出现，一场战斗再所难免了。胜利后，回到魔界塔，对着那扇被封住的门使用道具栏里 Sphere 内的水晶球——玄。门果然解除封印，真正的冒险才刚刚开始。

第二章　水世界

连续上了几层之后，又遇到一个门，告之被封住，要用蓝水晶才行。在另一门旁遇到了神秘人，他只夸奖我说老练了许多。在塔的东南处有一个小镇，调查到这一层是由许多小岛组成的世界，大部分岛靠海底隧道相连接，

如果要去更远一些的岛就要乘坐一种叫做“浮游石”的能在水上浮游的工具了，但大部分被别人占用了，只有一个地方能找到闲置的浮游石。经过几个曲折的通道，继续前进。向东北航行，来到一个大岛上的村庄，买到比较高级的装备，并得到情报：南边还有一个小岛，岛上住着 Ryu－o，他就是现在独霸海下的 Sen－Ryu 的兄弟，如果要去海底就得得到空气种子，有了它就可以在水下呼吸了。

南下在小岛上找到了 Ryu－o，他告诉我，南边还有一个岛，岛上长满了棕榈树，但只有正中间的那棵才长有空气种子。果然对着树调查得到了 AIRSEED。这下可以通过西边的旋涡到深海去了（在东边的小镇可以休整一下）。

在南面的地道里有很多条支路让你选，走右边数第三个。出了地道，东南方就是 Sei－Ryu 的宫殿了，在一层上边屋内得到 BLUEKEY。在二层最上面的门里有三件宝物，最下面的门是第三层入口。在第四层，屋内满是水晶球。调查坐标为（7,7）的水晶球，得到 REDORB 后 Sei－Ryu 出现。再次回到 Ryu－o 居住的小岛，他提出要 3 个 Long snord，3 个 Goldhelms 和 4 个 Potins，天啊！我们一共才能拿 8 个道具，其实只要道具栏里有奋斗之剑 Battle sword，与 Ryu－o 交谈，这就会给你 BLUEORB。使用它就会得到水晶球——青。回到魔界塔，打开被封住的门，开始上面一层的冒险。

第三章　天空界

坚持不懈的攀登，来到第三个世界——天空界。在从魔界塔出来前又遇到了那个神秘的人，他说这儿的统治者有一个亲卫队，如果要想见到他，当一名亲卫队员是个捷径。这个提示很重要呀，事情有头绪了。出了魔界塔在旁边的村子里稍作休息，来到标有 PUB 的屋子里，里面全是亲卫队的队员，他们很霸道的叫我滚出去，岂有此理，少说废话谁怕谁呀！……战后，他们想让我也加入，我正求之不得。统治者叫 Byak－ko，他拥有打开通往上层世界大门的水晶球，他说只要我把一个叫 Jeahn 的人带来就可以得到酬劳，但却没有提供任何线索。好吧，驾驶着飞艇四处寻找，在东北角有一块小云彩，其实是一个小村子，里面的装备还不错。再往西飞行，一块大云上有一个被树环抱的小房子，里面三个队员正在围攻一个女孩，英雄救美义不容辞。女孩说她的妹妹被抓到空中城堡里去了，并求我救救她。回到 Byak－ko 所住的空中城堡（在魔界塔西面）。在一间屋子里得到 WHITKEY，用它打开最顶层的房间找到了妹妹 Mileilleo，刚要带她去见 Jeann，Byak－ko 出现了，他已经知道我打败了 Gen－Bu 和 Sei－Ryu，对他构成了威胁。结果我被打入了地牢。打开牢门在最右面牢门处得到 REVENGE，打倒几个狱卒后得到 JAILKEY，打开身后的门，驾驶着屋内最右面的飞船离开了地牢。想飞回小房子看看 Jeann 怎么样子，却看见



◀连敌人的样子都如此可爱，也许GB的最大乐趣就是于童趣吧！

Byak－ko 的空中城堡在那里，我有一种不祥的预感。果然小屋内空无一人，到城堡里找 Byak－ko 也没有。想再回小屋看看没有线索却落入了陷井，中了 Byak－ko 的计。看来一切事情要在这里做一个了结了，Byak－ko 杀死了 Jeann，这燃起了我的怒火冲了上去，打败他得到了水晶球——白。于是，以悲剧的结局结束了这个世界的冒险。打起精神，前进！

第四章　大都市

费了好大劲终于走出了塔。这层的世界好象被原子弹炸过一样，满目狼藉，到处是废墟。如果在地面上走动只会遇到 Su－Zaku，它

像火凤凰一样，大部分武器打不到它，少数武器对它伤害也不大，不能硬拼，只好逃命。整个城市被恐怖气氛所笼罩，幸好该市有地铁。刚进入地铁通道，一个女孩叫我跟她走，还没搞清怎么回事，带路的女孩被三个怪兽截住，英雄救美再次上演。原来她是想把我带到这里唯一幸存的村镇去，在西边的一个地铁出口终于找到了这个镇子，在小镇的酒馆里想喝几杯，服务生却对我出言不逊，刚要和一个小伙子打起来，那个女孩出现并制止了我们。经过交谈，得知只要用一种装置把 Su－Zaku 从天上打下来，武器对它的打击就会有效多了，又得知东北方有个客栈，在那儿附近还有个图书馆。So－cho 还送给我摩托，行动方便多了。在客栈上方的密室里找到了机械师，但他要求用 Rom 换 BOARD。没办法去图书馆看看吧，经过查询在图书馆东十四步、北十五步的地方有个隐密的基地，来到此处，果然别有洞天，在一间屋内找到了 ROM，拿着它到客栈换回了 BOARD，回到小镇，与 So－Cho 约定明天一起

1 にんげん おとこ
2 にんげん おんな
3 エスパーマン
4 エスパーギャル
5 おおハサミむし
6 レッドブル
7 ねずみおとこ
8 ゾンビ

▶面对八位种族与特点截然不同主人公，到底选择哪一位呢？

去找 Su－Zaku。第二天一起来到了地铁通道里的原子工厂，为了让我继续战斗 So－Cho 献出了宝贵生命，最后来到一处泥潭，终于找到了 ERASE99，并打败了机器人 MACHINE。回到镇子里，看到的是一幅尸横遍野的悲惨景象，又不见了 So－Cho 的妹妹 Sayaku。决定去镇子北面的大楼里去看看。在大楼地下的地铁车站上了一辆列车，走到尽头，找到了 Su－Zahu，正是它挟持了 Sayaku，使用 ERASE99，打落 SuZaku，这下可以公平的交手了。……战后，在 So－Chi 的墓前从 Sayaka 那里得了最后一个水晶球——朱，Sayaka 发誓要成为哥哥那样的人。

塔顶的游戏

继续向塔顶走，这次，没怎么费劲就来到了 Boss ASHURA 的面前，（注意：不要径直走过去，否则会掉到下层，从左边走）打败它并非易事。想再向上走却掉了下来，又回到了第一层。发现以前帮助、相救过的人都聚集在这里，神秘人也来了。（道具店里的武器全部换了，非常的昂贵，但大多数不太好用）重新装备一番后再次登塔，这次四颗水晶球都用上才打开了门，塔内状况与以前完全不同，过去打败过的 BOSS 一一复活，并以Ⅱ代的身份出现，打败他们后来到最后一层（注意：来到这一层就再也回不去了）。这一层非常的空荡，在正北方见到了神秘人，原来正是这个叫 Greator 的人设下了这个登塔可以到天堂的骗局，视人类为玩物，不能放过他，要让他为那些受苦难的人付出代价……。战斗结束了，原来这是一场骗局，今后路在何方呢？

攻略提示

1. 日版秘技在此统统不管用，攻略流程相同。

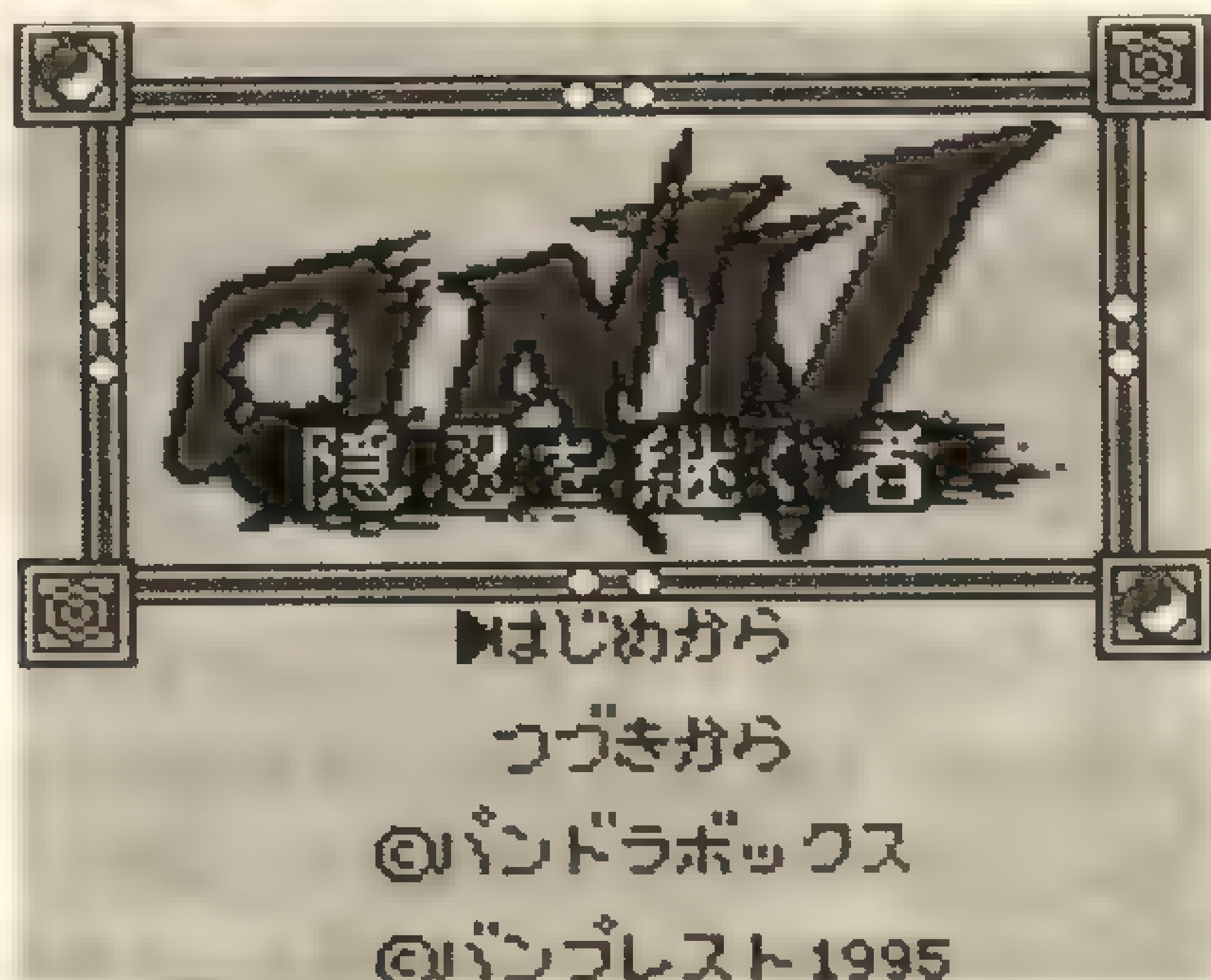
2. 此作 3 种角色：人、超人、怪兽。其强弱不一，超人最强，怪兽次之，人类最弱（倒也符和事实）。每个角色有八档物品，人类八档全可装备，但有些武器用不了，超人可装备四挡，另四挡是魔法，怪兽八挡全都不可装备。

3. Position 是目前所在的层数，Maximum 是到过的最高层数。

4. 重要道具如浮游石、飞艇、摩托等可无限次取得使用。

5. 在第二十层有一个大花园在左边有一个茅屋，与屋内人交谈可得到 XCLBR 50。在打 ASHURA 之前在一间书屋内可得到 N·BOMB，用它可打掉 BOSS 500 多点 HP。

文/祝大鹏



ONI V

——隐忍的继承者

本游戏系列已堂堂推出了第5代作品，由此可见其受欢迎程度。即使在GB的小小屏幕上，战斗仍具魄力。喜爱RPG的玩家们千万别错过。

GB	厂商:BANPRESTO	类型:RPG
	发售日:95.3.24	容量:不明

历代主角均有登场，为了惩罚罪恶穿梭于过去与未来之间！

主指令（地图画面中按A键）

じょうたい——状态
じゅつ——魔法
どうぐ——道具
　つかう——使用
　すてる——丢弃
　せいとん——整理
じゅうよう——宝物
そうび——装备
　そうび——装备
　はずす——除下
　すてる——丢弃
　せいとん——整理
しょじきん——金钱

辅助指令（地图画面中按START键）

きろく——存档（档案1～6 SELECT键换屏）
よみこみ——读档
せってい——设定
　たいれつ——队伍编排
　　ぜんれつ——前排
　　こうれつ——后排
　へんしん——人物形态
　　そのまま——人形
　　へんしん——鬼神形态
　せんとうそくど——战斗中字幕速度
　せんとうころか——战斗动作缺省
　じどうせんとう——自动作战系统
もじそくど——字幕出现速度（快→慢）

战斗指令

たたかう——战斗
　こうげき——物理攻击
　じゅつ——魔法（辅助、治疗、攻击3种）
　どうぐ——道具
　へんてん——鬼神化
　ぼうぎょ——防守
　いどう——后退
　せつてい——设定
　じとう——自动作战
にげる——逃跑
せつてい——设定
じどう——自动作战

部分地名中日文对照

1. 小仲村:こなかむらにようこそ
2. 久米元城:くめもとじょうかまち　でごねす
3. 双津树:そうつむら　だよ
4. 京之都:きょうのみやこ　どすえ
5. 岩国村:いねくにむら　たよ
6. 江户城:えとじょうまちだ　てやんでじい
7. 隐藏乡里:ぼうきやくのまち　たよ
8. 彼郎村:ぼうとのまち　です
9. 桶山城:おけやまじょうかまちに　ようこそ
10. 地张里:じばいのせと　だよ
11. 见地村:けんちむら　だよ
12. 坂神城:けんちむら　だよ
13. 神南村:かんなんむら　だとさ
14. 户来村:へらいむら　だよつ

魔王复活了，这个消息很快传遍了整个大陆。平静的小仲村内，琥金丸正与伽罗及常业丸商量对策。常业丸提出要去久米元城与王子商量一下。常业丸走后，几个魔族侵入的村庄。琥金丸冲上去很快解决了他们，母亲弥生出来关切地询问伤势，不想被埋伏在一旁的一个魔族突施冷箭，给掳走了。



▶魔物现身了吗?准备抽刀战斗吧!

母亲被抓，琥金丸焦急万分，不顾一切地往村外冲去，幸亏伽罗阻止，才使他稍稍冷静。二人先来到西南方的日月神山上的琥金丸家的宗祠，从祖先留下的卷宗中，琥金丸得知自己是隐忍的后裔，于是体内的鬼神之血觉醒了。回到小仲村，长老告诉他们，已经打探到母亲被关在西北的宿毛洞中。琥金丸来到洞中，找到宝物**あいしわぎょく**并救出了母亲，弥生告诉他，魔王将其余的村民关在东面大陆上的五名洞中。琥金丸二人先来到久米元城中，将宝物献给王子，王子将佩剑赠给他，出城时，常业丸加入了队伍。来到双津树，长老给了他们一张通行证，通过关所来到天狗森林，在森林深处遇到了利加路特并邀请他加入(选**はい**)。众人来到五名洞，发现洞口没有结界，这点小小的结界当然难不倒贤者喽。杀入五名洞，终于救出了被俘的村民们和母亲。村民们安全撤离后，众人遭到强有力的攻击，失去了知觉……

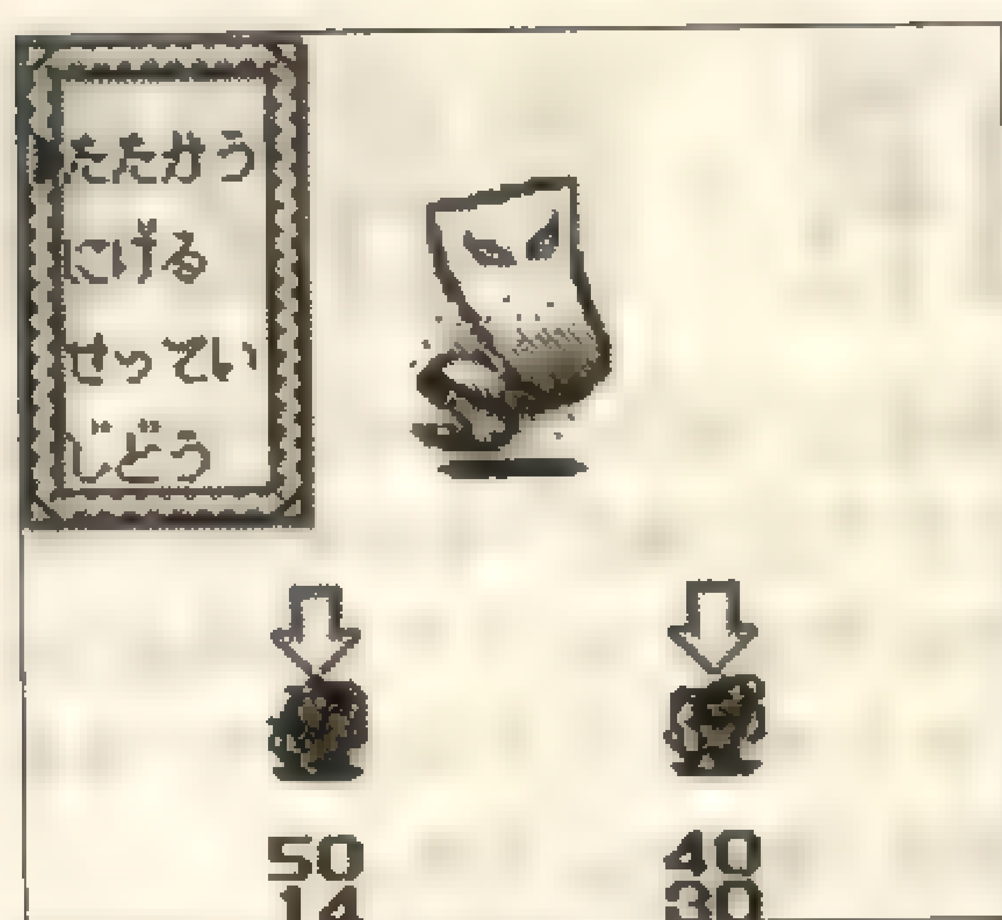
不知过了多久。琥金丸几人恢复了知觉，发现伽罗已不知去向，且利加路特丧失了记忆。三人来到山脚，正遇到高野丸，从对话中得知他们竟回到了几百年前，高野丸正是琥金丸的祖先。

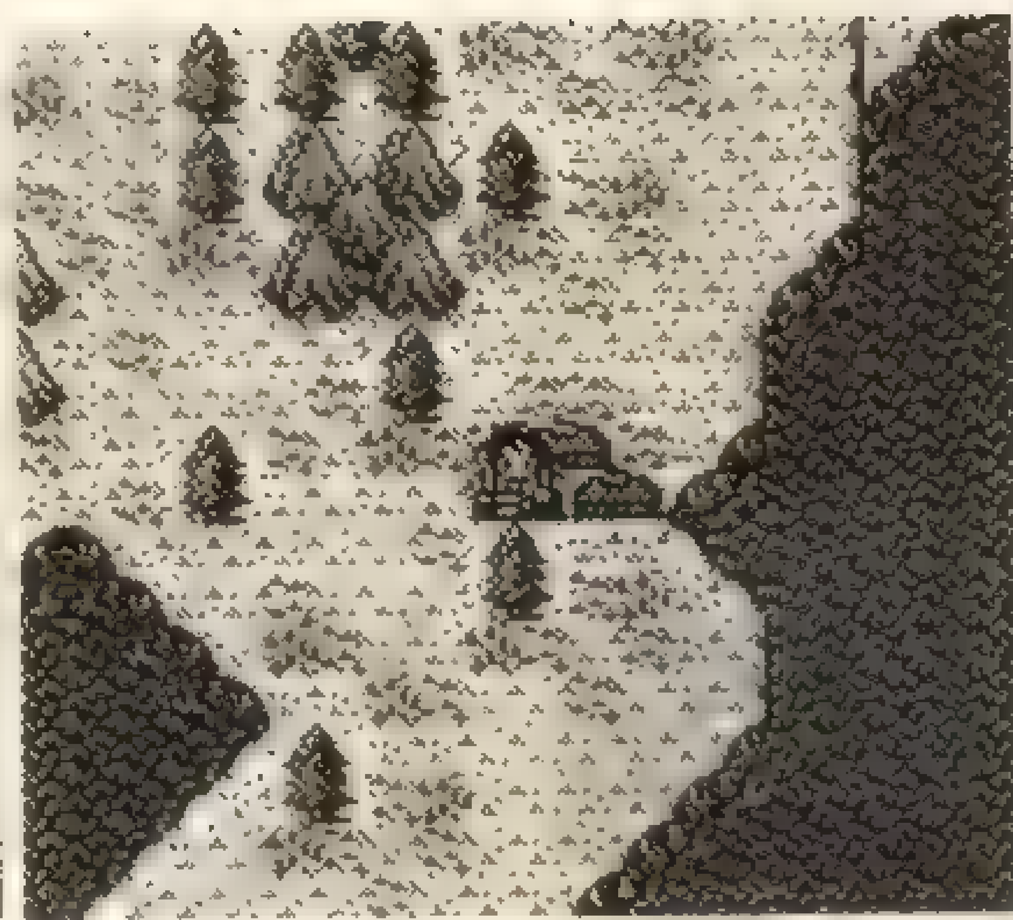
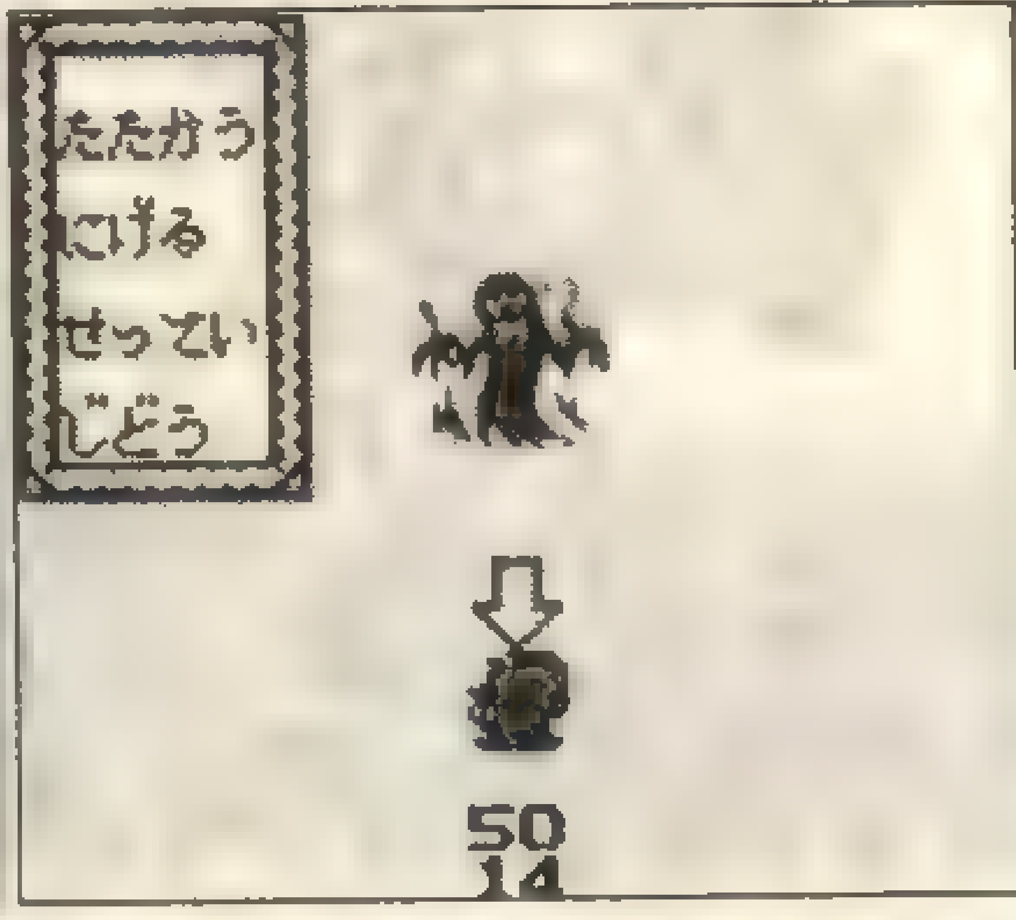
众人回到京之都，姬野告诉他们，东南方的岩国村有一位优秀的巫女，并给了他们一封介绍信**しようかいじょう**来到岩国村，巫女接见了他们并说，要治好利加路特必须要用龙之须，而想回到原来的世界则要靠边卫门博士的时空穿梭机。

回到京之都请高野丸帮忙，他要求利加路特留下来养伤同时帮忙守城。三人来到叹息之树中找到了宝物**かすていろ**。来到东面的江户城中，找到学者新卫门，被告知最北面的尾上森林中有龙的踪迹。来到尾上森林接受少女卡巴拉的委托，来到南面的岩木山取来了仙草**いのちのつえ**治好了她父亲的伤，她将剩余的仙草送给了琥金丸。父女俩走后，三人发现了一条秘道，这时高野丸担心京之都的安全，便回去了。琥金丸二人则通过秘道来到一个世外桃源。先来到南面的反桐山遇到了望忘仙人，他请求二人去帮助他的两个徒弟。向东南来到隐藏乡里，帮御亵打败魔族







并将仙草送给她(选はい)治好了村民。青鬼丸和御戮便同意帮助二人。再次来到反桐山，望忘仙人说彼郎村的长老知道龙的下落，来到彼郎村，长老说村后的彼郎洞中有一条魔龙，杀了魔龙得到龙之须，离开时，青鬼丸说要留下来保卫这个与世无争的清净之地。回到京之都治好利加路特的失意症。接下来就要通过西边的关卡来到桶山城中边卫门博士的家，但被一个女仆粗野地阻在门外。在城外溜达一圈后，再次进城遇到了沙格古，他告诉琥金丸那个女仆是魔女古里哈，并劝他们不要去惹她，可他们不听，终于，琥金丸眼看同伴们一个个倒下去。自己却无能为力，真是痛苦万分。沙格古及时出现救了众人，可常业丸受了重伤，沙格古要琥金丸去地张里向村长求药。

来到地张里，村长说天地丸正在石槌山采药。去石槌山帮天地丸采到药后回到地张里。治好了常业丸后，琥金丸决定要进行特训。特训结束后，得知古里喻俘走了沙格古，一次来到边卫门家打败古里哈，得知沙格古被关在江户城。来到江户城冲过层层关卡(全选いいえ)进入江户城内，救出了沙格古和城主，边卫门博士将时空穿梭机送给众人，终于可以回家了。

回到小仲村，常业丸的伤又复发了，再也不能战斗了。从长老那得知魔王已经开始行动，看来不能再等了。琥金丸等人来到见地村，找到边卫门博士的机器人，通过异次元之镜，想到魔宫浮游城。可异次元之境好象出了些差错，将三人送到了坂神城外。听说城主喜欢一些新奇的事物。琥金丸等人便来到西边的神社借来艺能之壶ふしぎなつぼ给城主表演完毕后，从城主身旁的宝箱中得到了通行证。向东通过关卡来到北面的头中山，在山顶发现了浮游标，冲入魔宫救出伽罗，众人被抛出浮游城，天地丸带着穿梭机前来，可能源用光了。众人向东绕行来到神南村，得知村边的地底寺院中有股神秘的力量，进入地底寺院打败木乃伊，终于得到了能源宝石，可这点能量不足以开动穿梭机。众人只得绕过大陆的东北角来到户来村，打败雪魔女后，她帮助众人充足了能源。回到头中山，众人开动穿梭机来到了浮游城，杀入魔宫中心，打败那个可恶的吸血魔王。

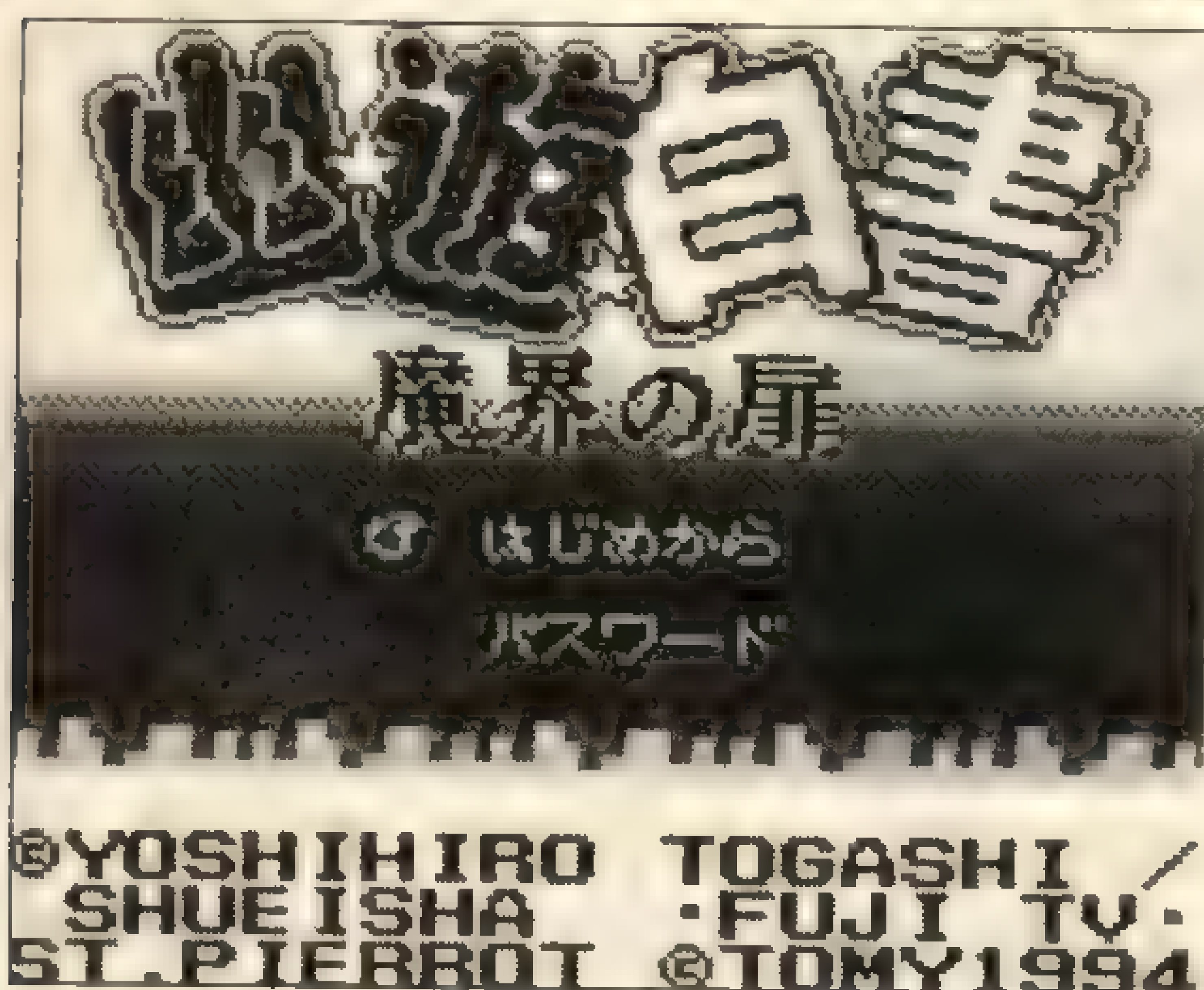
战败的魔王不甘心就此失败，用自己罪恶的生命唤醒了最终的杀戮之神，是生是死，命运就掌握在玩家你的手中。

文/邓浩

小情报

★隐匿召唤：利用向艺能之神借来的“不可思议的壶”向王公贵族们表演完毕之后，必须再将“不可思议的壶”还给艺能之神哦！如此一来，就可以得到名为“妖怪变换”的隐匿召唤。可以将妖怪变成道具的特殊工具哦！

★云之杖：在游戏中间的部分，只要解决了在异次元中所发生的事件就可以回到原来的世界并且可以再次回到异次元哦！此外，和反桐山顶上的仙人交谈的话，就可以得到一个中以利用来逃脱洞窟的道具，名称是“云之杖”。



©YOSHIHIRO TOGASHI / SHUEISHA ·FUJI TV· ST.PIERROT ©TOMY1994

幽游白书·魔界之扉

想必诸位都看过"幽游白书"的漫画吧，由TOMY在GB上开发的"幽游"系列将把这一神奇的故事重塑在玩家面前。除了下文介绍的"魔界之扉"篇外，在94年12月9日推出的"魔界统一篇"也是"幽游"迷的必备佳作。

GB	厂商：TOMY	类型：A·RPG
	发售日：94.6.3	容量：不明

打破仙水与树的阴谋，维护灵界侦探的尊严

清早，幽助被妈妈叫醒，然后她逼幽助上学。在家里赖着是不行了，但他又不想去学校上课。没办法，幽助只好在街上随便转转。在街上碰到正要去学校的萤子，幽助被萤子生拉硬扯地拖进了学校。有人告诉幽助："桑原在学校楼顶等着他。"在楼顶，两人几句话不合，便以拳脚相待。萤子匆忙跑来劝架才使两人"安静"下来。

放学了，幽助正想到旁边的弹子房，被陌生的外校生拉住。俩人来到校旁边的建设工地。外校生城户亚沙斗对幽助说只是想和幽助较量一下，别无它意。打斗中幽发现来者有普通人没有的灵能力。城户虽然有控制影的灵能力，但格斗技术明显不如幽助。三、五回合，城户败下来，城户对幽助说，希望幽助一行4人到城东的空房子去。说完就消失了。幽助感到有不祥的事情要发生。幽助回到学校，这时天已经黑了。突然校楼顶层传来打斗声。幽助准备上去，没想到整个楼里全都是妖怪。不过均属"D级"以下的小妖，可轻易干掉，在屋顶桑原将一只妖怪"处理"掉后，便加入了。

"哪里来的这么多怪物？"两个"单细胞"想着。在火车站藏马加入了队伍，三人来到公园，在公园里与牡丹相遇，为了找到飞影，牡丹吹响了灵界道具之一。居此，飞影从天而降，飞也似的上山入了伙儿！(《水浒》?)

四人来到东边奇怪的空房屋。与一名叫柳泽的人打了起来。此人的能力是变幻成与他打斗的人。将柳泽打败后，城户再次出现，告诉幽助等人是住在西边的老婆婆指使他们这样干的。"幻海奶奶不是住在西边吗，难道是她？"

四人来到幻海家，牡丹和幻海都在道场里，牡丹与幻海向幽助等人讲诉了关于魔界之扉的事情……

真正的战斗才刚刚开始，为了阻止魔界之门被打开。幽助等人在城市里收集有关情报。这时城市西南角的公路已修好了，可以到



◀密码是GB游戏的主要存储方式之一，那么赶快记住吧～

城市的另一半去了。在一家麻将休闲厅找到一名叫室田的灵能力者，他拥有读取其他人思想的能力。请他帮忙，但他不合作，怎么办？——贬他！终于降服了他；通过他的灵能力得知参与开通"魔界之扉"共有七个人。

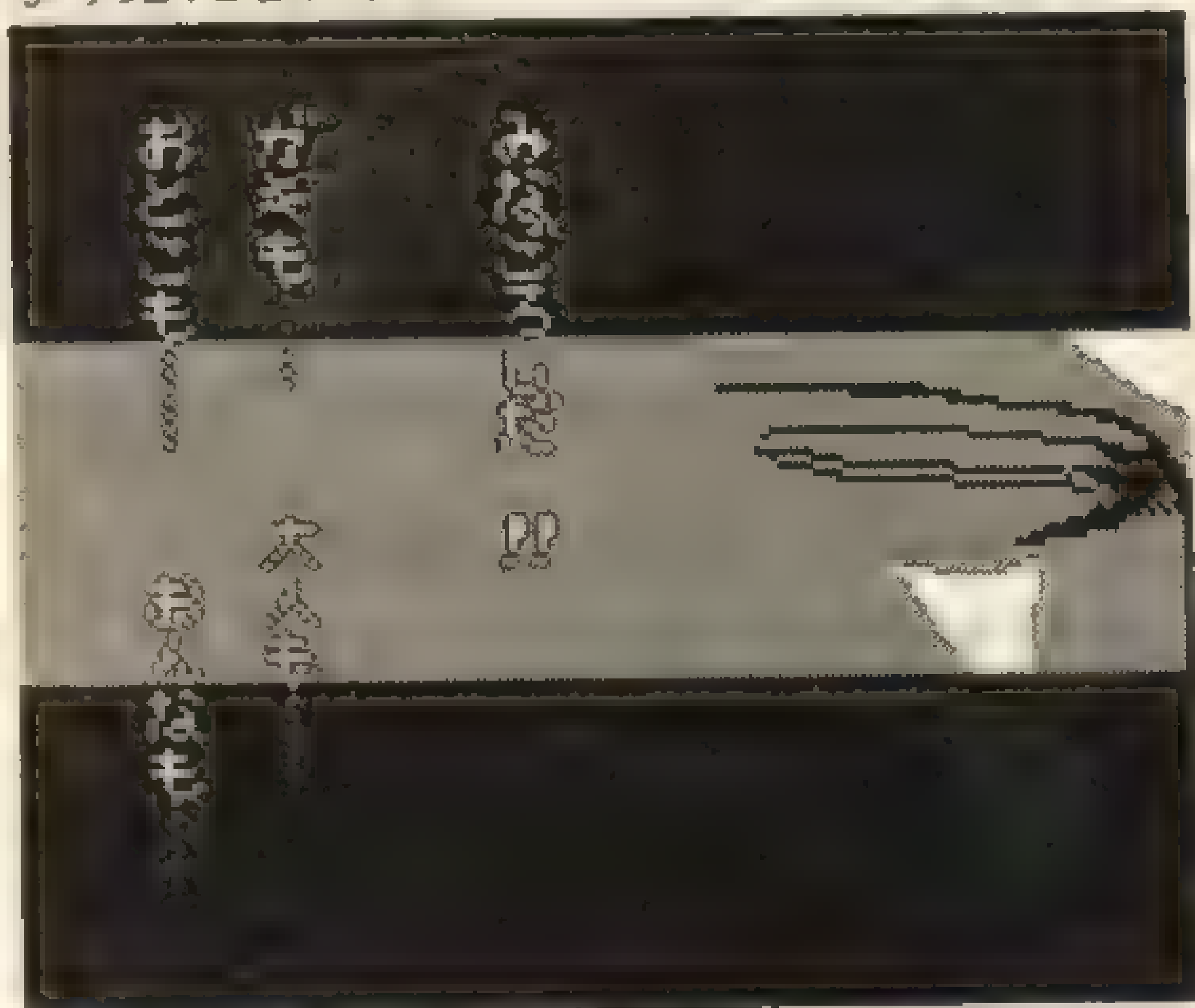
来到医院，幽助等人发现这里所有的人都被注射了病原菌，昏倒在地，生命垂危。为

了挽救无辜的人，幽助与医师神谷实进行了殊死的战斗。好不容易将其打倒在地，不料神谷再次起身用真空手(术)刀顽强抵抗。那么毫不留情地将他再次击倒。终于，医院里的人得救了，但这只是冰山一角，更强大的敌人尚未出现。

一场倾盆大雨之后，幽助等人走出医院，牡丹跑来告诉幽助小阎王来了，正在幽助家等他。在街道上的水洼中突然冒出数只液体妖怪，向幽助等人攻击。第二人现身了。他可以用水制造自由变幻的液体生物。和他战斗，取得胜利后御手洗答应在此处为幽助等人补充能量。

幽助回到家，小阎王告诉幽助等人灵界已经查明敌人首领的身份。这时，整座楼象被什么东西击中了似的，强烈地震动起来，"是仙水，他来了!"小阎王惊慌地说，幽助欲下楼，被小阎王拦住，小阎王告诉幽助来者从前的身份和幽助一样是灵界的侦查员，所以要小心应战。有两个人站在楼下，一位是仙水，另一位是拥有狙击能力的刃雾，仙水告诉幽助两天后即可打通魔界与人界的隧道，人类的末日即将到来，愤怒的幽助挥着拳头冲向仙水，却被仙水一脚踢了回来，又被仙水的踢裂紫炎弹击中。仙水等人撤退，在东边的公路上仙水等人驾车而去，时间紧迫，幽助等人只好徒步追汽车了。尽管有讨厌的刃雾捣乱，幽助等人还是把汽车砸坏了。刃雾留下来应战，与刃雾对阵真是麻烦，总是被他发出的石块击中，将刃雾打败后经过一片森林，来到大岩洞，魔界之扉就在洞中的地下河上。幽助等人向洞底进发，沿途受到游戏大师天沼月人的阻挡。战胜他后，继续向洞底走去。这时一名叫卷原定男的人拦住，与他战斗中才发现这个人不过是个傀儡，他的身份已被屠愚吕兄控制，旧仇新恨一起报吧!

历尽千辛幽助等人来到地下河，树在河畔恭候幽助一行人的到来。由树引路，幽助被带到仙水面前，尽全力将傲慢的仙水打倒。还来不及庆祝胜利，仙水身穿气钢斗衣再次站了起来。最终战开始了，仙水超越结界将所有人引入魔界。仙水的裂破风阵拳甚是厉害，几乎是百发百中。将其打败并不是件容易事，努力战斗吧!……


◀拥有多重人格和强大战斗力的仙水给「幽白」迷们留下了极深刻的印象。

仙水倒下了，这位黑暗天使在临终前赞扬了幽助等人高尚的精神，希望幽助能继续为保护人类安全而战，不要象他一样误入歧途。树将死去的仙水带入异次元空间，她将终身守护着死去了的仙水。

开启魔界之扉终于被幽助等人阻止。正义之剑再次战胜了邪恶。这段故事也已接近尾声不知道世界上是否还潜伏着危机，也许更艰难的使命正等待着他们去完成。不过，请各位放心，他们将永远是正义的化身。会为三界能够和平相处而作出不懈的努力!

"魔界之扉"的几点经验和心得

1. 赢取最终战的经验

最终 BOSS 仙水是整个游戏中最难对付的。初与他交手常常会全军覆没。分析一下他胜利的原因，一方面是因为他的必杀技对我方百发百中，另一方面是因为他可以防住我方的必杀技。设想如果我方具有他的能力，那么此战必胜，巧妙利用我方四人必杀技的不同特点，以上的设想就可以实现。

藏马和飞影的必杀技属一类，发出时全身无敌，而时间半停止(即必杀出招的一段时间，敌人仍可以做几个动作)桑原和幽助 10

级的必杀技属同一类，发出时，全身无敌而时间全停止（即出招时，敌人不可以行动）所以藏马和飞影最适合打变身前的仙水。变身前的仙水必杀技是紫炎弹，见他出此招时，控制角色向前跑，当紫炎弹接近时立刻发出月舞阵或黑龙波，角色处于全身无敌状态，由于向前的惯性，角色可以向前滑行一段，正好躲过紫炎弹的攻击，有机会再向仙水还击，对付身穿气钢斗衣的仙水最好用桑原和幽助（10级），只要打中他，在他处于受挫硬直时，连续发出必杀技即可打掉他3/4的能量再以全能量与他火拼一场——胜利！

2. 对四个角色的能力分析

幽助——故事的主角。各项能力比较平均。值得一提的是，当他开到LV 10时，必杀技灵丸由灵光弹所代替。发动必杀后，幽助一跃而起变身为魔人幽助，向整屏进行大威力的散弹攻击。

桑原——攻击力强，其它能力较弱的角色。也是最容易培养的角色（第一次LV UP只需EXP 20），特殊技能为下键（空中）+拳。

藏马——各项能力都比较高，跳跃能力更为突出的角色，在游戏中比较好用。6级时拥有特殊技二段跳（跳至最高点后再次接B键），可以跳到其他人"可望而不可及"的地方拾到隐蔽的道具。随着级别升高，必杀技由紫荆鞭转化为风华圆舞阵。

飞影——人气度最高的角色，在漫画中以速度和个性著称，在此GAME中也不例外。大概是因为他"孤独"的性格，使其成为最不容易培养的角色（第一次升级就需要EXP100），但又因为他快速的特点用他打一些BOSS可以事半功倍，如医师神谷实和途步追汽车。顺便说一句，千万别让慢吞吞的桑原追汽车。一旦选定他追的话……啊！GB没电了！

3. 关于升级

每个人的最高级都是10级。游戏中共有四处通过赢取mini－Game来升级的地点。在幻海奶奶的场可以练习这些Mini－Game，所以只要在游戏初期练几级就可以了。提供一个"练级"的好场所学校的第二层楼，这里的妖怪虽然弱，但数量很多，来回一次可获得EXP 176点，这在游戏初期已经很多了。如果巧妙的利用四次升级的机会可使四个人很快都升至最高级。

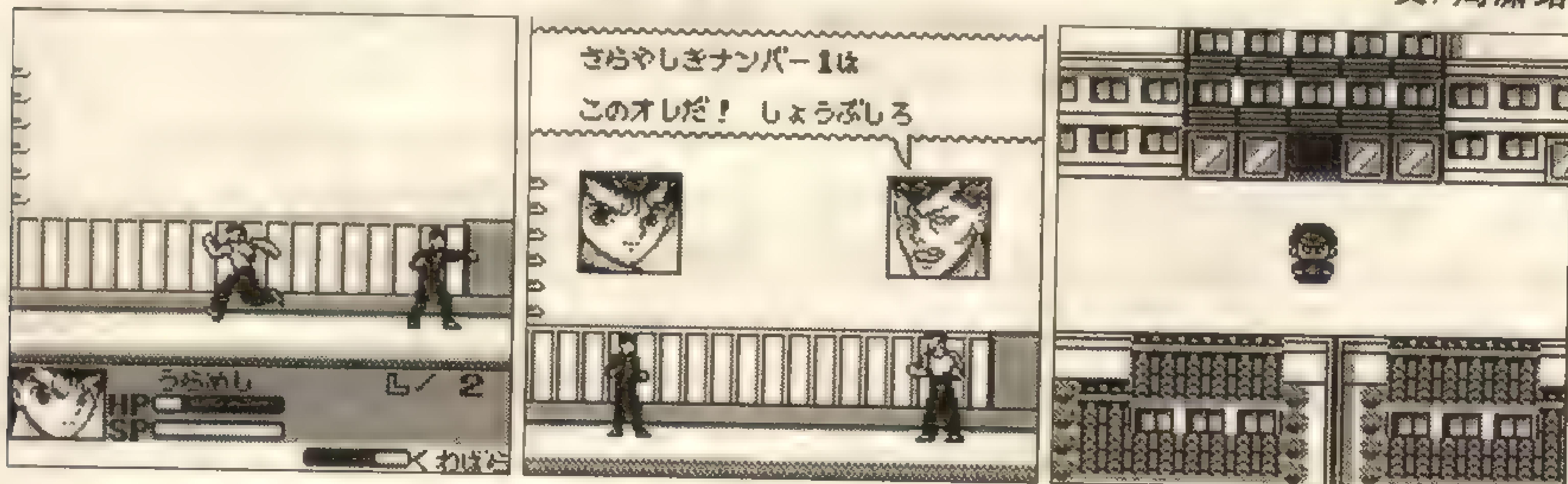
笔者对《幽游白书》的几点看法

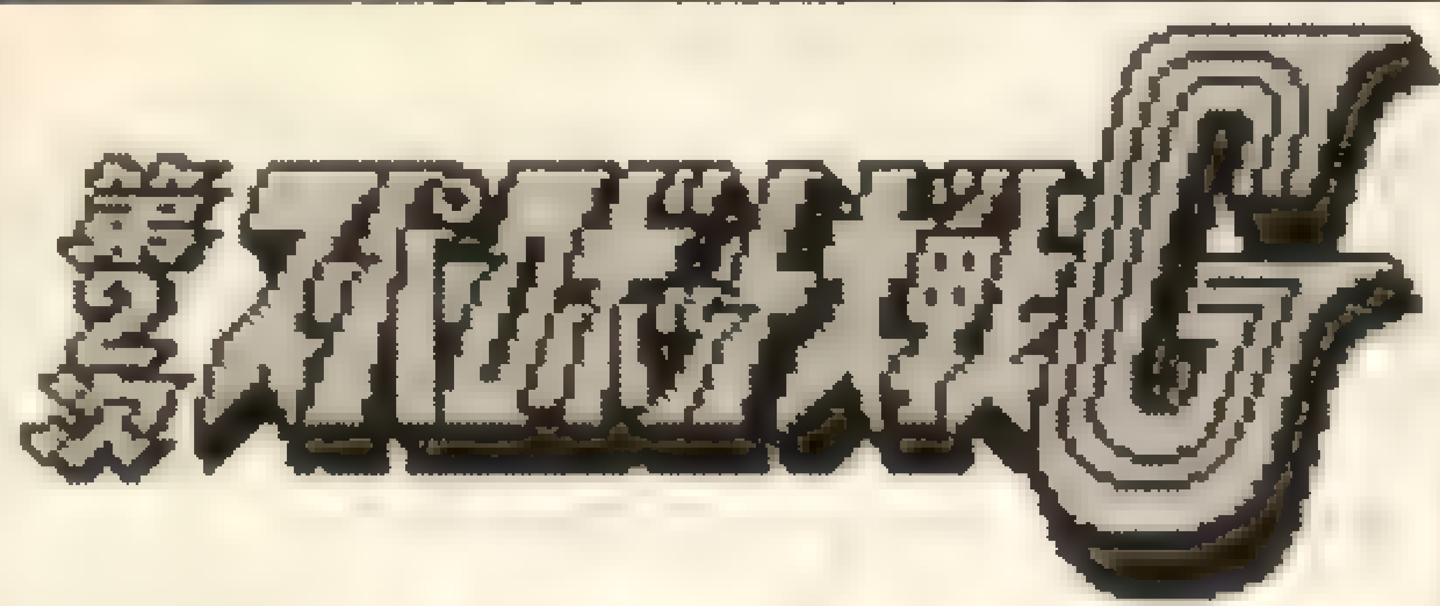
在这篇文章结束前，我想对各位读者谈谈我对此部漫画的看法。许多看过《幽》的朋友大概都会注意到漫画的前期与后期的画风有了明显的转变。从细线条的写实到粗线条的抽象。使得人物性格变得更加粗犷豪放；画面更加血腥，情节更加离奇。我并不喜欢这种风格的画法，但仍将此漫画收集完整。因为此漫画的主旨一直围绕着"关爱"二字，始终没有改变。即使是最强大的敌人，在他心灵的深处仍然隐藏着对他人的关心与爱……

一项事业也是这样，无论它采取何种方式去发展，只要其主旨是健康与积极的，人们就会支持它，爱护它！

游戏事业的发展不正是这样的吗？

文/周潇珞





第二次超级机器人大战G

一款充分发挥GB机能的作品，不仅拥有众多的分支情节，战略方面的技巧更是数不胜数。下文登载的是驾驶员的精神能力值，在游戏中参看下表可以更加合理的进行机体搭配。

GB	厂商:BANPRESTO	类型:SLG
	发售日:1996.4.7	容量:不明

掌握每个角色的能力倾向，利用每个角色的精神能力！

姓名	マサキニアンドー		姓名	ドモンニカッシュ	
角色精神能力情况	根性——20	加速——5	角色精神能力情况	ド根性——40	热血——30
	てかげん——10	幸运——40		必中——20	气合——40
	气合——40	热血——30		集中——10	爱——100
姓名	ブライトニノア		姓名	リョウ(流 龙马)	
角色精神能力情况	加速——5	加速——5	角色精神能力情况	根性——20	必中——20
	集中——10	幸运——40		信赖——30	热血——30
	幸运——40	热血——30		友情——80	爱——100
姓名	ハセト(神隼人)		姓名	ムサシ(巴 武藏)	
角色精神能力情况	加速——5	ひらめき——10	角色精神能力情况	根性——20	ド根性——40
	集中——10	てかげん——10		气合——40	友情——80
	幸运——40	友情——80		热血——30	激怒——70
姓名	ウッソニエヴィン		姓名	ジュドーニアーツタ	
角色精神能力情况	ひらめき——10	てかげん——10	角色精神能力情况	根性——20	集中——10
	必中——20	热血——30		ひらめき——10	热血——30
	集中——10	友情——80		てかげん——10	友情——80
姓名	ツーブツクニアノー		姓名	兜 甲儿	
角色精神能力情况	根性——20	气合——40	角色精神能力情况	根性——20	ド根性——40
	热血——30	友情——80		必中——20	集中——10
	信赖——30	觉醒——60		热血——30	ひらめき——10
姓名	剑 铁也		姓名	テュークニフリード	
角色精神能力情况	ド根性——40	加速——5	角色精神能力情况	友情——80	集中——10
	必中——20	集中——10		必中——20	热血——30
	气合——40	热血——30		てかげん——10	爱——100

姓名	フラソチュスカニオハラ	
角色能力精神情况	根性——20	气合——40
	加速——5	必中——20
	ひらめき——10	信赖——30

姓名	カミーユニビダン	
角色能力精神情况	集中——10	热血——30
	加速——5	てかげん——10
	觉醒——60	友情——80

姓名	シャックニキンク	
角色能力精神情况	根性——20	必中——20
	加速——5	幸运——40
	てかげん——10	热血——30

姓名	オデロニハンリーク	
角色能力精神情况	根性——20	气合——40
	友情——80	热血——30
	必中——20	ド根性——40

姓名	オリファーニイノエ	
角色能力精神情况	必中——20	加速——5
	ひらめき——10	气合——40
	热血——30	———

姓名	アムロニレイ	
角色能力精神情况	集中——10	热血——30
	加速——5	幸运——40
	てかげん——10	觉醒——60

姓名	マハリアニメリル	
角色能力精神情况	根性——20	加速——5
	ひらめき——10	气合——40
	信赖——30	爱——100

姓名	パギーニリー	
角色能力精神情况	根性——20	てかげん——10
	加速——5	必中——20
	ひらめき——10	ド根性——40

姓名	弓 きやかれ	
角色能力精神情况	必中——20	幸运——40
	ひらめき——10	信赖——30
	友情——80	补给——60

姓名	早乙女 ミチル	
角色能力精神情况	根性——20	ド根性——40
	必中——20	友情——80
	爱——100	ひらめき——10

姓名	ミソエラニカタン	
角色能力精神情况	根性——20	加速——5
	必中——20	信赖——30
	集中——10	幸运——40

姓名	トマーシュニマサリク	
角色能力精神情况	根性——20	加速——5
	友情——80	必中——20
	气合——40	ド根性——40

姓名	マーパットニフィンガーハット	
角色能力精神情况	气合——40	ひらめき——10
	必中——20	信赖——30
	てかげん——10	爱——100

姓名	ファニユイリイ	
角色能力精神情况	信赖——30	ひらめき——10
	幸运——40	集中——10
	补给——60	爱——100

姓名	ハレンニジクソン	
角色能力精神情况	根性——20	ド根性——40
	必中——20	气合——40
	热血——30	觉醒——60

姓名	ジュンユニジュンユ	
角色能力精神情况	根性——20	必中——20
	てかげん——10	集中——10
	气合——40	热血——30

姓名	ケイトニブッシュ	
角色能力精神情况	根性——20	加速——5
	气合——40	必中——20
	てかげん——10	ひらめき——10

姓名	ユニーニフランシス	
角色能力精神情况	根性——20	加速——5
	てかげん——10	必中——20
	信赖——30	幸运——40

姓名	フランチェスカニオハラ	
角色能力精神情况	根性——20	气合——40
	加速——5	必中——20
	ひらめき——10	信赖——30

姓名	ユカニマイラド	
角色能力精神情况	根性——20	ド根性——40
	热血——30	必中——20
	ひらめき——10	集中——10

姓名	エルピーニプル	
角色精神能力情况	根性——20	幸运——40
	热血——30	てかげん——10
	爱——100	激怒——70

姓名	ボス	
角色精神能力情况	根性——20	ド根性——40
	气合——40	激怒——70
	热血——30	————

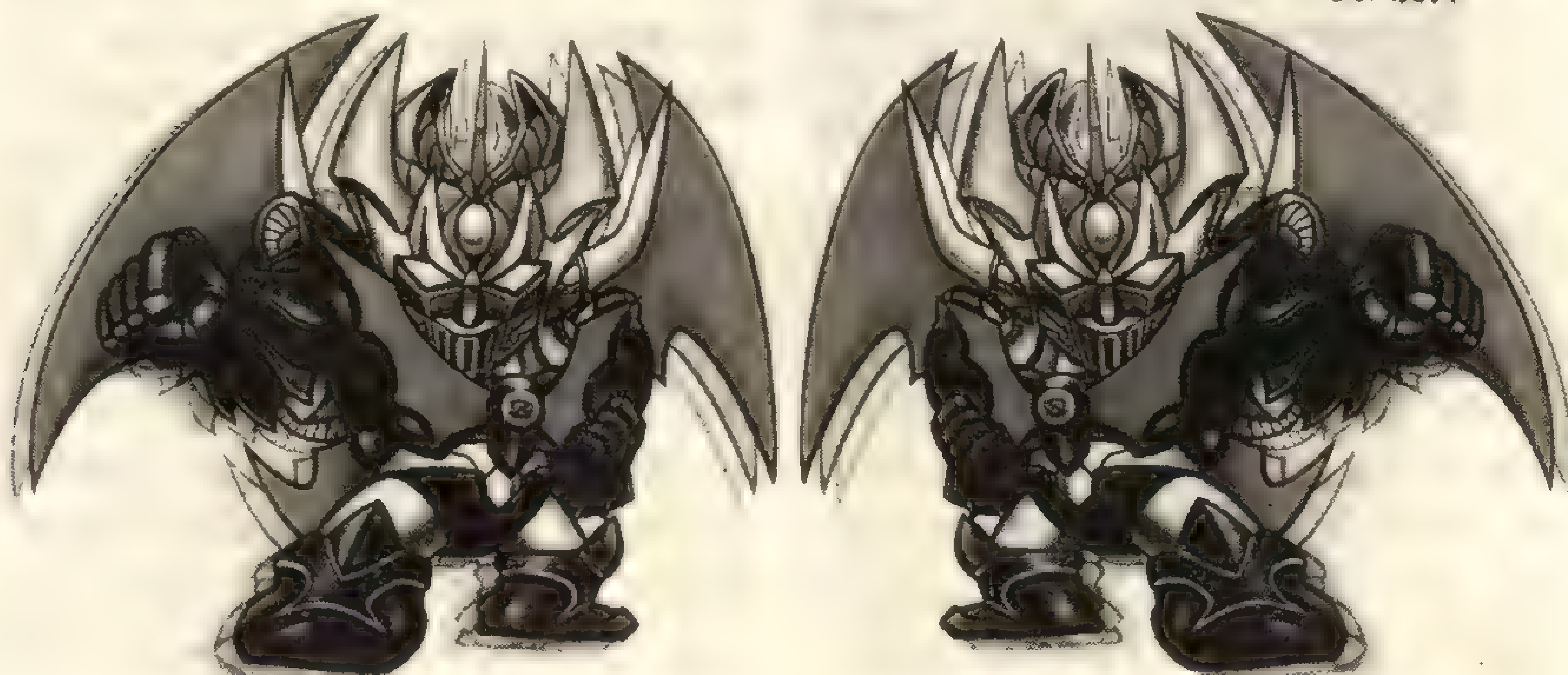
姓名	蝴蝶鬼	
角色精神能力情况	根性——20	幸运——40
	ひらめき——10	气合——40
	爱——100	补给——60

注:每个驾驶员精神值的六项内容(或五项)是依据先后顺序出现的。每个精神值后面的数值为此项数值所消耗的 SP 值。

精神值作用一览表

精神值	消费 SP	作　用
加速	5	移动力 + 3
集中	10	命中率和回避率 + 10
てかげん	10	在可一击将击破时使用,可使敌保留 HP 值 10
ひらめき	10	回避率 100%
根性	20	回复 HP 值 1/3
必中	20	命中率 100%
热血	30	攻击力 × 2
信赖	30	可给我方任何单一机体回复 HP1/3
幸运	40	经检值和金钱 × 2
气合	40	气力 + 15
ド根性	40	回复 HP100%
补给	60	可给我方任何单一机体回复 EN 值和残弹
觉醒	60	本回合移动次数 × 2
激怒	70	可使全部敌人损失 HP 值 200~900 左右不符
友情	80	可使我方全部机体回复 HP 值 1/2
爱	100	可使我方全部机体回复 HP 值 100%

文/裴帅





新 SD 高达外传

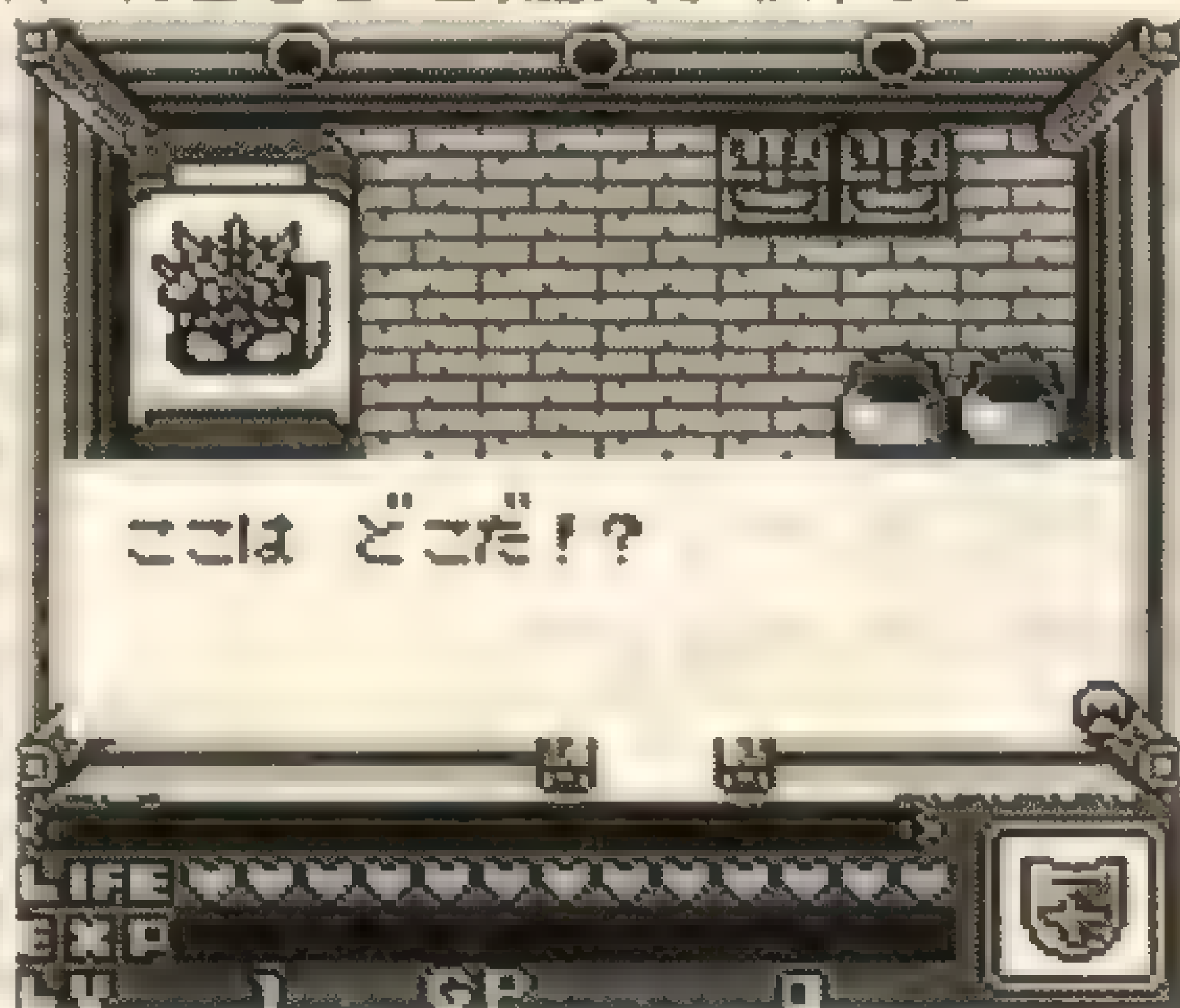
RPG 中的高达是怎样冒险的呢?

玩 GB 的高达迷除了“超级机器人系列”外,这款由 BANDAI 在 94 年推出的“新 SD 高达物语”一样精彩。

GB	厂商:BANDAI	类型:RPG
	发售日:1994.3	容量:不明

RPG 中的高达与 SLG 中的高达有何不同呢?

“这是什么地方?”Z 高达一觉醒来,发觉自己身处一间非常陌生的房间。“出去走走吧!”但一下床,就发觉自己身无分文,周围看看,见到两个箱子,打开后得到 20 GP。“终于有钱了!”Z 高达走出房间,发现自己在一艘正在航行的船上。船尾两侧有两个箱子,打开后得到“地图”和“转生之书”的卡片(用于记录密码)。然后走到船头,和驾驶船的大叔一阵“叽哩咕噜”后,船终于靠岸了。



▶看到宝箱了吗,这是高达初期的经济来源。

上岸后,见到一地道入口,不需要进去。往右拐,到了“ハイランド”村,在村子右上角(可用“地图”卡判断到坐标为“4、4”),有一间屋,进去与屋内的主人一阵“鸡同鸭讲”后,Z 高达准备离去,这时被屋内的主人叫住了,再次谈话后得到“Z”卡片。从来路出村,往西北方向走,一路上要想尽办法避开敌人,到达(1,6)处,使用“Z”卡片,山洞大门打开了。往洞内走,中途有个地方会漆黑一片,看不清道路,这时使用在路边捡到的“火把”卡照明。到达最深处,取下正中的一把剑,以后按 A 键就可以用剑攻击了,BINGO!再不用左闪右避了。出山洞后,见到敌人是“有杀错无放过”。练至 3、4 级后,回到“ハイラソイ”村,发觉村中布满敌人,把这们干掉后,再走回村子左上角,见到刚才那个给 Z 高达卡片的大叔被敌人抓住,“受人恩惠千年记”(虽然只是间接地得到一把生锈剑),Z 高达冲上去与小头目肉搏后,终于救出了那位大(得到“V”卡片)。

大叔把高达带回家中,在谈话间选择“いいよ”,然后离去,到村子左下角的屋子,与屋内一少年谈话后,得到“ZZ”卡片。由东面出村,一路向东北杀出一条血路,到达(7,6)处,使用“ZZ”卡片,山洞前的陷阱铺平了,进入山洞,这里有个谜题:先把两个卫兵干掉,再把所有一踩即掉的陷阱踩光,这时右方的门就会打开。经过一番搜索,终于找到了敌人头目轻易干掉他后,进入里面的房间可得到“钻石”卡片。

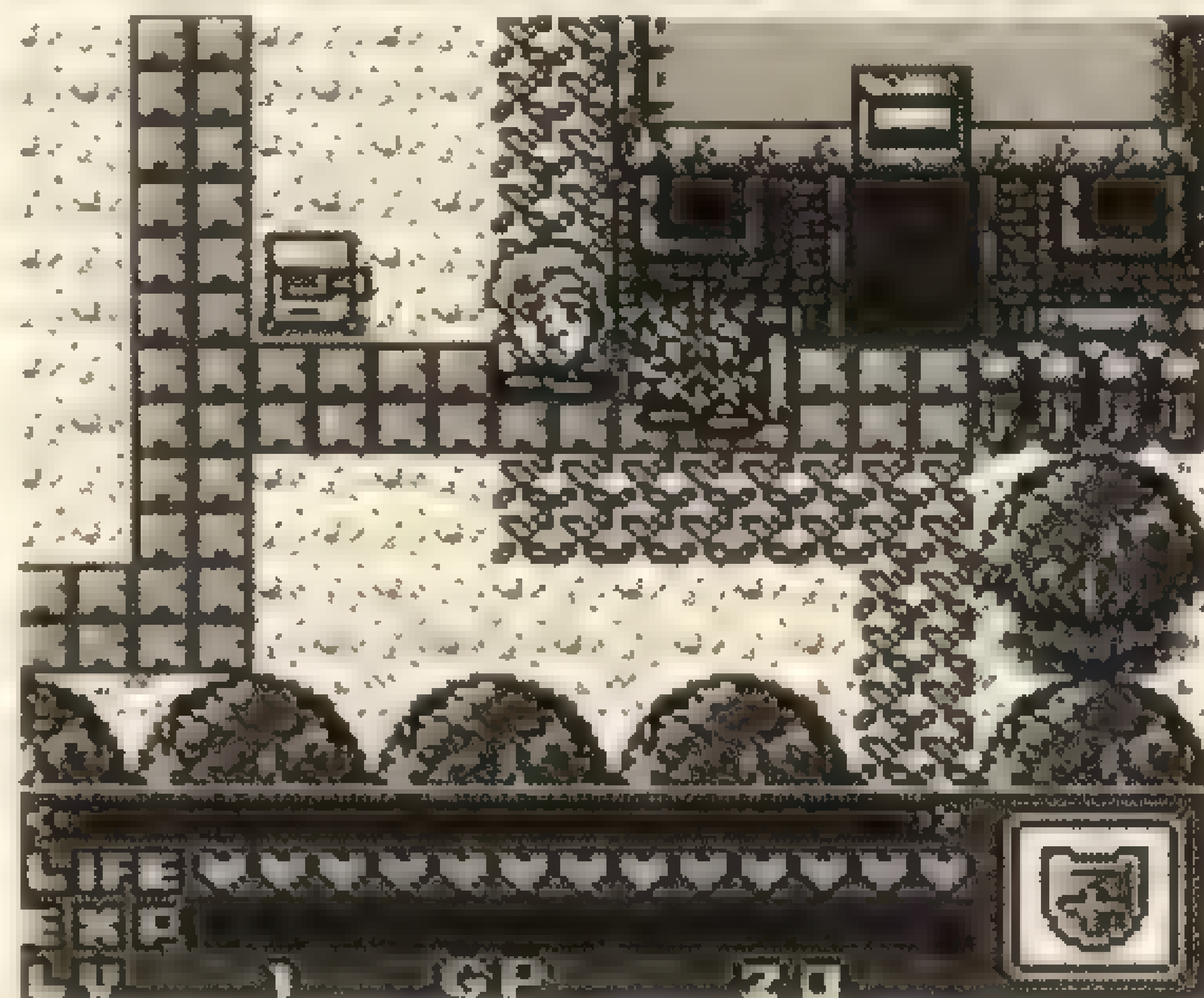
出山洞后,Z 高达去到“ハイラソド”村东面(1,6)处,但这里是一个结界,寸步难行。使用“钻”石卡片,结果被解除了,继续前进,来到(1,7)处在 Z 高达面前是一条断桥,使用“V”卡片,桥接驳在一起了。过桥后进入山洞。途中有两个地方是由一个机器人把守

的，周围都是陷阱。这些机器人会把你推落陷阱。剑对这些机器人完全不能起作用，只有用盾牌（装备“盾牌”卡片）把它推落陷阱，之后这间房的通道就打开了。在山洞右上角发现一个小头目，干掉它，再进入里间，找到“流星锤”卡片。装备后按B键就能使用“流星锤”碎大石开路。查看地图，发觉大头目所在地自己完全未到达过，但是找遍整个山洞也找不到它，只好出洞休息一下，在洞口处见到有块岩石，正好用来为“流星锤”“开斋”，打碎后才发觉岩石下有一条秘道，“头目一定在那里！”Z高达进入地道，果然不出所料，但头目见到高达后掉头就走。“走？累我在山洞找了这么久，不把你干掉绝不离开！”追上去，经过一番撕杀，打败了头目，在里间的密室中找到“雷”卡片。（把“雷”卡装备后，按住“B”键不放，待能量槽储满后，天空会放下雷电攻击敌人，威力强大，且等越高威力越大。不过每使用一次就要负出血的代价）。

回去“ハイラソド”村，发现“ハロ”不见了，询问村民后，Z高达决定把它找回来。一边练级一边寻找，最后在（12,4）处找到它，与它谈话后，用“流星锤”把中间的两块石头打碎，然后加速猛撞中间那棵树，这时树上掉下了一张卡片。（天哪！游戏的设计者也真是太刁钻了）捡起卡片一看，是“F”卡片。走到（2,6）处，使用“F”卡片，门打开后，进去搜索一下，在某处有一按钮，走过去用力踩一下，画面内突然地动山摇，之后又恢复平静。再次在洞内搜索，发现了一条秘道。进去后见到头目了——一只巨形鸟，打败它后有条路从天而降，登上这条“天堂之路”，得到“时间停止”卡片（使用后，能使任何物体静止，这样就能在河水上行走一段时间，但因此用剑打死敌人后，是不会有经验值的）。走出秘道后，用刚得到的卡片，使河水静止，沿着水路出山洞。

走到（7,2），从右上方进入（7,3）处，打碎石头后故意掉进正前方的陷阱。“大难不死，必有后福”掉进去后发现这原是一条秘道，在秘道尽头取得“铺路机”卡片（使用后，能把道路中的空格填上，但使用后不能使用其它卡片，否则填上的空格会消失）。

从秘道出去，Z高达到达（6,3），在那里把左边的路障推开会发现一间密室，进入密



◀小房子里到底住着谁呢？是村子里提供情报的长老吗？

室使用“时间停止”，然后将柜台上的那面“令牌”拿下来。离开密室后，到（6,4）处，用“流星锤”把石门打碎，进入并与里面的人谈话，然后它会把Z高达刚拿到的“令牌”取走，并且踩下它身后的机关，之后一阵振动，在（3,5）处的那个水坎消失了。

在（5,5）处使用“时间停止”，然后沿水路到达（6,6）的山洞。这个山洞较特殊，必须不断地使用“时间停止”才能在洞内行动，当“时间停止”时，Z高达会动弹不得。还有洞内某处有几个指示的箭头，用剑攻击这些箭头，它们会转动，把这些箭全部转至同一方向，才能打开房间的通道。经过一番辛苦的搜索，终于找到头目，消灭他后得到“空”卡片。（“空”比“雷”卡威力更大，但自身付出血的代价也更大），然后走至右上角的“瞬间移动”，转移后再次得到新武器——超级盾牌。

其实拥有“流星锤”与“时间停止”的能力后，就可以有很多新地方去。于是Z高达决定到四周走走，在（10,4）处，Z高达发现了一个小山洞，用“时间停止”渡水而过。出山洞后来到了一个奇怪的地方，“既来之，则安之”，进去看看吧！走到尽头，用盾牌把两只“バロ”推

到方格上方，这时出现了一个宝箱，打开后得到了"天使之足"卡片，有了它之后，就可以跳过那些可恶的陷阱了。

从原路出去，到当初上岸的地方，使用"时间停止"，渡海去到(1,1)，进台湾省后得到一张画有Z高达的卡片，拿着此卡，再去(6,3)的密室，使用此卡后，换到"咒文"卡片。离开密室，然后到(12,2)的屋子里，使用"咒文"卡，屋内的老头就会提出帮Z高达加强某项道具，选择"天使之足"(实际上亦只有它能对得上号)，走出屋子一试，哇！用加速跳连三个陷阱都跳得过！

Z高达发现(9,1)处有条断桥，用"天使之足"加强版跳过去，一路跳桥跳到(12,1)，进入秘道，从里面得到一件"防风衣"，"这件东西有什么用呢?"Z高达想着走着，不知不觉走到了(9,6)处，跳过陷阱走过(10,6)，突然漫天风沙，其气势比起近日北京的"沙尘暴"真是不相伯仲，Z高达的HP被打到狂减，不得不急闪出来。"大自然的力量真是不容忽视"。Z高达将刚刚得到的"防风衣"装备上，哇！好迟钝啊！在风沙里缓缓前进，终于过了风沙地带，来到(11,6)的山洞。这个山洞有两点需要注意：1.在某些地方会出现几个铁座，要用盾牌把它们推动到方格上方才能打开通道。2.在洞穴的深处有两个地方满布了V字形的方格。踩上去会变色，只有将那些方格全都踩成白色才能见到头目。与头目经过一番血战后，把他打败了，这时从天上掉下一把"战斧"，头目告诉Z高达，要想得到"战斧"，就到"**グラナダおうこく**"村吧！之后他消失了，通往里间的门打开了，进去后得到"光"卡片。

战斗至此，Z高达已感到疲惫不堪，于是到"**ハイランド**"村休息一番，恢复体力后，再次踏上冒险之旅。"到底'**ダラナダおうこく**'村在哪里呢?"Z高达查看地图，发现村子右上方从来未去过，但却找不到入口。突然，Z高达想起(8,6)处的道路被封住，走到(8,6)处，道路依然被封锁，用"流星锤"，但毫无效果，Z高达火了，对着那两块大石祭起新学的绝招——"光"。路障终于被破坏了继续前行，在(11,10)处找到了"**ラナダおうこく**村的入口。Z高达刚想进村，却被两个卫兵挡住，和他们谈话后得知须有"通行令"才能进村，没办法，Z高达只好先退出来，"到哪里去找'通行证'呢?"Z高达毫无头绪，只好四周走走碰碰运气。

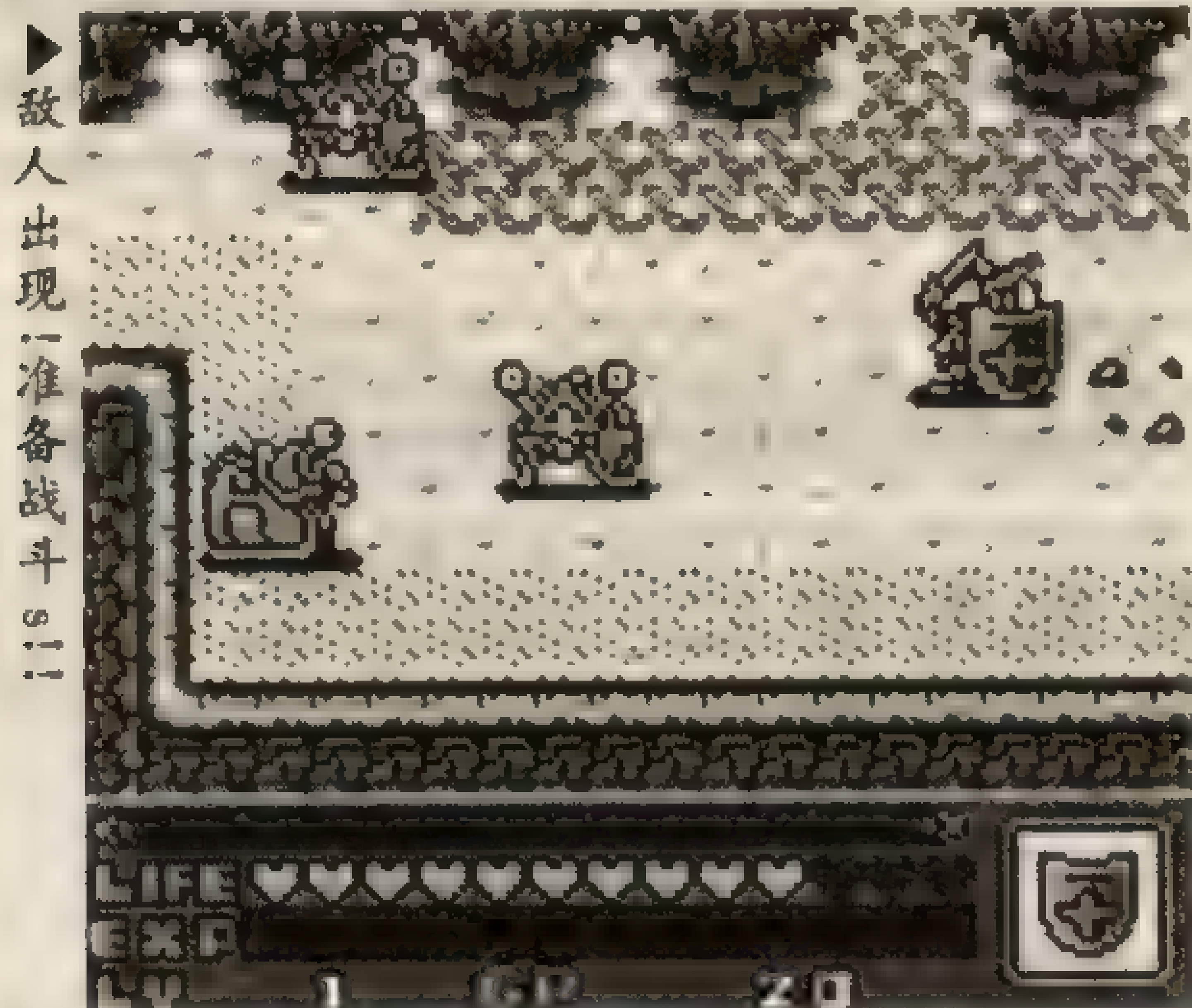
在村附近走了一圈，来到(8,11)处。Z高达突然觉得有种不太正常的气氛。于是顺路走到(8,12)。在这里，Z高达见到一少年正被一个又肥又矮的小丑欺负，"路见不平，拔剑相助"是Z高达的座右铭。于是Z高达冲上去几下手脚把那小丑打得落荒而逃。和那少年谈话后，少年为了报答救命之恩，送给Z高达一张"通行令"。

"这下终于可以进村了吧!"走到村口，使用"通行令"，两个卫兵让开了路。进了村子，Z高达到处打探"战斧"的事，走到正中一间大屋的门口，被两个卫兵挡住，卫兵说要有"入场券"才能进入，"什么入场券嘛，这么多要求!"Z高达在村内继续游荡，在右上角的屋子里见到那名被自己救出的少年，从谈话中，Z高达得知村子正举行一场名为"天下第一比武大会"的赛事，胜利者可得到5000万GP的奖金和那把传说中的"战斧!"少年为报答救命之恩，再次送了一张"入场券"给Z高达。

走出屋子，到达比五武大会的场地，使用"入场券"，两个卫兵让开了，Z高达经过艰辛的战斗(其实根本无需按任何键)，终于杀入了决赛。正当Z高达在决赛中与对手打得难分难解时，半路杀出一台高达，他告诉Z高达和它的对手，"战斧"将会归他所有。这时，Z高达的对手冲上去与它较量，但败下阵来。Z高达忍不住了，变身后把那台搞事的高达揍得原形毕露，原来就是上次那名小丑。小丑深知不是Z高达的对手，急忙逃走，Z高达正欲追上去，忽然又杀出了一台神秘高达，哇，太夸张了，只

用一招就把英勇的Z高达打垮了！

“天下第一比武大会”就这样被那小丑和神秘高达搞砸了。Z高达一觉醒来，觉得自己已复原了，“我要找它们算帐！”Z高达在村子右上角的屋子与那名少年谈话后，再到左上角的屋子里，与另一名少年谈话后得到重要情报，说小丑与神秘高达在“**カサレソア**”村出现过。少年还送了一张“V”卡片给Z高达，Z高达出村后，走到(9,7)处，见到路牌上指示着“**カサレソア**”村的方向，但却被一条河流隔着过不去，使用“V”卡片，在河上搭起了一座桥。进村与村民谈话后，走到(9,10)处，发现原来挡住去路的那棵树不见了，使用“时间停止”，沿水路到达(9,12)处一个秘密山洞(在此之前最好先准备两个“火把”)，在山洞中得到(“电灯”卡片。“电灯”卡片的作用与“火把”一样，只是使用次数不限)



▶敌人出现，准备战斗！！

走出山洞后，回到“**カサレソア**”村，与村民交谈后得知小丑和神秘高达绑架了一名村民并且躲藏在“**ダラナダおうこく**”村下方的山洞内。村民把“G”卡片交给高达，并请求Z高达把那名村民救回来，Z高达义不容辞地答应了，在“**ダラナダおうこく**”村右下角下水，到达(12,8)使用“G”卡片，山洞大门打开了，在洞内搜索一番，最后找到了小丑和神秘高达。Z高达一见到神秘高达，立即向他进攻，神秘高达想不到Z高达攻击力竟会突飞猛进，于是先闪。Z高达刚要追上去，却被小丑阻拦。“简直是欠揍”，Z高达几下手脚就把小丑K得毫无还手之力，“救人要紧！”Z高达退出来，走去右边的密室，再向上行一格，把右上角的石块推开压住机关，这时人质自由了。Z高达赶紧去追赶神秘高达，穿过山洞，Z高达到了一个名为“**ルナツーちほう**”的地方。去到(9,2)处，用“流星锤”把正上方的两块石块打碎，刚进入去，只见漫天风沙，“哇！沙尘暴又来了。”马上装备“防风衣”，穿过风沙地带，到达(1,12)的山洞，进入洞内与神秘高达进行最终决战。神秘高达非常厉害，绝招数不胜数，要充分利用周围走运的补充物品，最好能取得“定钟”。战胜神秘高达后，小镇恢复了原来的和平宁静，而游戏亦到此结束。

要点

1. 得到充足的金钱后，到“抽卡机”处抽卡，每次要耗费20GP，抽出来的卡片各有不同的作用。如有用的，可以留下，无用的，可到村子的“卡片交换屋”进行卡片交换。选择要交换的卡片，再选择自己觉得无用或不需要的卡片，只要交换卡片的GP总值大于要交换的卡片的GP总值就可以了。

2. 在“卡片交换屋”中，有几种卡片是较为有用的，一种是价值100CP的卡片，它能使Z高达在一定时间内无敌；第二种是“定钟”，价值30CP，它能使敌人无法动弹，但我们的攻击对敌人亦无效。第三种是价值80CP的“雷管”卡片，它能使画面的敌人全灭，但头目除外，第四种是火把，在没有“电灯”卡片之前，它是要必备的。第五种是价值50CP的“飞翼”卡片，它能使Z高达返回附近的村庄休息。(价值200CP的“补血卡”亦非常有用)

3. 关于“地图”卡，在原野上使用时显示的是镇子地图，而在山洞内使用时，则显示山洞的地图。

4. 在游戏后期，在(7,8)处的下方有棵树，其实Z高达可以穿过那棵树而进入一条秘道，穿过秘道后与那里的一名高达谈话，可以使Z高达的攻击力大增。

文/江忠能　陈剑锋



塞尔达传说

——梦见岛传说 DX

93 年 ZELDA 的传说又回来了！清新明快的风格，容易上手的操作，无尽（有些夸张）的游戏乐趣，她依然精彩，依然出色，而且还添加了许多新的要素！

GB	厂商:NINTENDO	类型:A・RPG
	发售日:98.12.12	容量:不明

彩色的“塞尔达传说”中隐藏着怎样的秘密呢？

彩色！彩色！

彩色实在是增色不少。人物更分明了，物品在使用时很清晰，场景的明暗也很棒呀！最重要的是在快速移动中没有虚影！在加上 NINTENDO 的功力，在细节上下的功夫，比如草丛，蝴蝶还有瀑布等等，一个阳光明媚的世界呈现在你的眼前。

示意地图坐标：

A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								
	1	2	3	4	5	6	7	8

留下你美好的回忆！

新加入的 PHOTO 系统让你可以收集游戏中你自己和朋友的倩影，总共有 12 张哦！得到的地点看看下面：

1. 地点:B－4
需要条件:第一次去写真屋时，可以得到第一张 PHOTO，好象可以得到不同的呀！

2. 地点:H－1
需要条件:与玛琳（マリン）连接的时候，到玛西普（マシプ）左下的悬崖下面。

3. 地点:F－1
需要条件:与玛琳连接的时候，向井口跳下。

4. 地点:E－2
需要条件:与玛琳连接的时候，向母鸡（风见鸡）前面走去。

5. 地点:F－1
需要条件:“うゐりらじい”君的家的右侧。

6. 地点:F－1
需要条件:将链球救回后，站在它旁边，小老鼠就会来给你照相。

7. 地点:E－2
需要条件:在道具屋偷走价值 980 的弓时。

8. 地点:G－7
需要条件:到小村子右上的屋子里，会从水池中冒出水怪，只好和他和影了。

9. 地点:D－5
需要条件:城门关闭的时候，和王子模样的人在城门合影。

10. 地点:D－3
需要条件:送幽灵回墓地后，发现照片中还是留下了小幽灵的影子。

11. 地点:A－7
需要条件:在悬桥上，小老鼠竟然掉下去了！

12. 地点:H－6
需要条件:和桥下的钓鱼大叔说说话吧。

如果你有 GAME BOY PRINTER 的话，还可以打印出来呢！可惜魔法师的铁不够，没有可爱的 PRINTER。

★在道具屋偷盗的方法:先拿到物品，然后绕着老板走，当老板的脸不冲着你的时候，赶紧逃出门口。不过当你偷盗成功后再回到道具屋时，老板可会电击你哦！

神奇的换装系统

因为进入了色彩的世界，你可以换上喜欢的衣服了！总共有蓝色，红色和绿色的三种衣服！在那里得到呢？

在图书馆靠墙的书架顶上有本书，你拿不到。装备冲刺靴，猛冲书架，可以把它撞下来！看看，有五个有顺序的箭头，记住它们。

→到 D－4 的墓地里，按顺序和方向推动墓碑，在最后一个墓碑下，就是第 0 个迷宫！

→进入 L0 迷宫，开动脑筋，在最后你就可以见到小仙女，可以换你喜欢的衣服了！世界真是丰富多彩呀！

★这可是专门为彩色版才添加的一个迷宫呀，所以在解谜是要注意彩色哦！（如果不是彩色 GAME BOY，只好自己慢慢的试了）

收集海螺

在彩色版中海螺不止 20 个（不知道 93 年的版本是不是恰好有 20 个），所以想升级宝剑是很充裕的。找到它们的地点：

F－2、F－1、G－2、D－1、D－3、E－6、F－3、F－5、F－5、E－6、E－6、H－5、G－4、G－2、F－3、G－6、H－8、F－8、F－4、H－5、H－4、A－7、A－7、D－7、D－5、A－8

取得的方法有：将表面的草割掉、挖掘地面、从宝箱中获取等，好好琢磨吧。

用好你的工具，将是其乐无穷的！

在 GAME BOY 上只用 AB 两键做出丰富的动作，功劳在于丰富的工具。善于应用这些工具，组合这些工具的用处，才能解决各处的谜题。这就是 ZELDA 的精彩之处！简单的说说吧！

★按住宝剑可蓄力，松开后就会使出圆斩。

★按住宝剑，在加上宝剑所指方向的方向键，可以刺击。

★同时装备冲刺靴和宝剑，可以冲击，专门对付挡路冰块，对付地老鼠也很好。

★手钳的作用是抓起或抓住东西，不光是石头们。

★同时装备冲刺靴和跳跃羽毛，进行助跑跳，可以跳得更远。

★炸弹放置后，可以再举起来向远处投掷。

★在投掷飞镖后，在屏幕内冲刺，飞镖会一直追你，直到回到你身上，可以利用这个特点来表演一下。

★最佳表演：在带着母鸡后，你可以抓住它的脚滑翔，如果你在滑翔之前扔出飞镖，在你浮空的时候，飞镖就在你的脚下转呀转，敌人们自然也就折了。很有大侠的风范哟！

★最佳实用：将弓箭和炸弹同时装备，而后将 AB 键同时按下，这样就会射出绑着炸弹的箭，威力很大的！

探索，探索，再探索！

探索的乐趣在 NINTENDO 的游戏中总是很重要。即使在你完成游戏后，你肯定还有许多不明白的地方，那么继续探索乐趣也是很大的。ZELDA 中的秘密很多，想全找出来真的很不容易。尽量应用各种工具和手段去解决秘密吧。

举个例子，在墓地里打击某一个墓碑，会有一个很大个头的幽灵出来，很有趣的。

每关的小小提示

这部分其实不应该写的，因为 ZELDA 最大的乐趣就是解谜题了。如果你堵在某个迷宫里了，再看看这部分吧。

★第零迷宫：注意色彩就可以了

★第一迷宫：没有难点

★第二迷宫：没有难点

★第三迷宫：1. 有不少可炸坏的墙，多多尝试。2. 在迷宫中会见到黑色的虫子，打也打不动，炸也炸不坏。其实只要让起吃掉你扔的炸弹，炸弹在其内部炸开。3. 关底开始不会现身，要先用冲刺靴撞墙，将其从天花板上掉下来；然后用冲刺将其冲为两部分，就好打了。

★第四迷宫：没有难点

★第五迷宫：1. 迷宫中会遇到骷髅战士，要先用宝剑打散他，再放炸弹炸那堆骨头，连续几次后就 OK 了。2. 碰见两个蜘蛛时，可以吹吹一号笛试试。3. 关底处有死角的，然后用锁链揪出藏在洞里的长蛇，打他身上的红心。

★第六迷宫：要利用炸弹的延时作用来开启或关闭开关。

★第七迷宫：1. 要举起大球将柱子们砸掉。2. 有骷髅在台上的版面，要一次将 6 个飞行的怪物都打掉才可以。

★第八迷宫：推动那个东西（实在不好说，玩的时候就明白了）将所有地面都画上才会有好东西掉下来。

★总关底：

第一形态——使用魔法粉

第二形态——使用宝剑

第三形态——使用宝剑

第四形态——使用宝剑和冲刺靴

第五形态——使用宝剑或炸弹

第六形态——使用弓箭和跳跃羽毛

好吧，在梦见岛上完成梦想吧。

文/魔法师



牧场物语 GB

开荒、植苗、浇水、收割、对抗各种恶劣天候、购买多种生产工具……以模拟农家生活的育成游戏一直是许多玩家梦寐以求的游戏类型。这款登场 GB 的“牧场物语”更是将育成游戏的诸多要素发挥得淋漓尽致，令人欲罢不能。

GB	厂商:VICTOR	类型:SLG
	发售日:97.12.19	容量:不明

为了爷爷的遗愿，继承家族的牧场

操作篇

A 键:动作、对话、确定

B 键:奔跑、跳跃、取消

SELECT 键:显示状态，按两下为选单:呼唤宠物/呼唤马/精灵/状态显示切换

START 键:换工具

作物篇

游戏初期以作物种植为主，先用锄头整出地来，然后买来种子撒上，每天浇水(在水池边可以将壶灌满)，长成后就可以收获了。种子的播撒范围为 3×3 格，如果都撒满，出苗后中间一棵会浇不到，为避免浪费，最好在边上少整一格，作成一个凹型，站在中间一格撒种。作物收获后应扔进家门口的出荷箱，每天下午四点会有人来收，钱第二天汇到帐上。在这之后就别往里扔了，会烂掉，第二天再收吧。需要注意的几点是:不同季节的作物各不相同，如果撒的不是本季节的种子，就不会出苗;作物必须每天浇水，雨雪天可以免浇，但当天撒的种必须浇一次水;除夏天的作物之外，收获后必须重新撒种。另外，在家中看电视可知第二天天气。

动物篇

首先必须有一定量的牧草地，牧草无须浇水，可以开成 3×3 的地，最好连成一大片，便于收割。由于冬天不会长牧草，所以请注意储备，如果一时不够，可以先用饲料喂食。当牧草地达到一定的面积时就可以买鸡和牛了。

鸡屋右上角为草料箱，左下角为出荷箱(牛屋同)，左上方为食槽，右下方为孵化箱。每天喂食的话(投入食槽)，大鸡(ニワトリ)就会下蛋，蛋可以扔进出荷箱，也可以扔进孵化箱孵化，3 天后孵出小鸡(ひよこ)，小鸡 7 天后长成大鸡。如果忘了喂食的话，大鸡会 3 天不下蛋，小鸡会停止生长哦。

牛屋中每头牛都有自己的食槽，别搞错。牛的生长分为三个阶段:小牛(こうし)，中牛(なかうし)，大牛(おおうし)，刚买来时是中牛。大牛可以产奶(用挤奶器)，产奶量分为小中大(S.M.L)三个档，由“爱情度”决定。如果对大牛使用**うしのたね**，可以使其怀孕，孕牛在牛屋右下方有专用食槽，须特别照料，21 日后就会产下小牛。牛除了每天要喂食外，还要经常清洁(用**ブラシ**)，和它们交谈(空手靠近按 A)，带它们去散步(推出门即可)。如果忘了喂食，牛会不高兴，后果严重;如果长久不清洁，可能得病，如不及时治疗的话，就会死掉(安葬费 2000G);如果不和她们交谈，散步的话，就无法提高“爱情度”。

游戏初期会见到小马，不久后在道具屋可买到马鞍(2500G)。这样不仅可以骑马溜达，而且它还是个流动出荷箱。

精灵篇

工具房后面是小精灵的地盘，每天给小精灵一个蘑菇吃，和他的友好度会上升。他时不时会给你个力量之树的果实，也会带来超级道具。而且他可以帮你干活，只要连按两下 SELECT 键，选精灵(**コロボックル**)，确定工作进度(**ゆっくり**慢/**はやい**快)，然后关机就行。每 24 小时只能委托一回(现实时间)，进度由友好度决定，也可能失败(本人认为失败居多)。

在小精灵那儿可以洗温泉浴，后期可以钓

鱼等等。

小镇篇

从牧场左边出口出去就是小镇，其建筑物分别是：

★动物屋(どうぶつや)：买卖鸡牛，卖饲料等等。

★食堂(しょくどう)：卖食物(前两种是现吃的)。

★道具屋(どうぐや)：卖道具，会不断研究出新道具。

★教会(きょうかい)：祈祷和算命。

★木匠屋(だいく)：卖资材，并且承接家居装璜工作。

★酒吧(さかば)：卖酒和饮料。

★种子屋(はなや)：可以卖作物种子和牧草种子。

注：除了酒吧是PM 5：00－AM 0：00营业之外，其余均是AM 8：00－PM 5：00营业。

评定篇

每年年末，主人公的爷爷会来作一次评定。之后牧场会扩大，新道具也会出现。评定参考值：

牛的头数、鸡的头数、牧场面积(指用栅栏围起来的面积)、总出荷量(指所有扔进出荷箱的东西，包括作物、鸡蛋、牛奶、蘑菇、鱼、乳酪、黄油等等)、自宅的规模、牛的最高"爱情度"、金钱、幸运、吃过的力量之树的果实的数量、小精灵帮忙干活的时间等等。只要能得到**ばくじょうマスター**的评价就可通关，看到令人感动的结局画面。

家计簿篇

自宅的桌面上放着一本家计簿：

うし 牛 分别为名字、成长阶段、状态、产奶量

ニワトリ 鸡 分别为成长阶段、状态

たべもの 食物

すべてとじる 退出

通信篇

联机后打电话即可，可以交换道具和动物。

事件篇

游戏中经常会发生一些特殊事件，为使各位玩家玩得明白，下面作一些介绍：

★郊游：春末小镇的姑娘们会到牧场来郊游，选**はい**即可。那天晚上记得喂食浇水，别玩过了头。

★暴风雨：夏天发生，电视上会有预报，当天什么也不能干。

★地震：夏天发生，有强烈震感，地震当天去小精灵那儿会发生救助小精灵的事件，请用锤子。

★买鸡蛋：一般为秋天发生，当鸡蛋出荷量达到一定量时，会有人来买鸡蛋，并发生找钱的事，请选**はい**。

★新道具的通知：当作物出荷量达到一定量时，道具屋主人会来通知新道具的开发进程，7天后道具屋会有撒水器(**スプリンクラー**)卖。

★送酒：秋天，酒吧主人会送新酒来给主人公品尝，第二年春天会来问好不好喝。

★寻找小鸟ピーちゃん：冬天发生，在牧草数目显示牌上。

★拜年：第二年以后每年春月一日发生。

★寻找妮娜(ニーナ)：二年春发生，在小精灵那儿。

道具篇

基本道具的使用方法就不赘述了，下面介绍一些后期出现的道具以及隐藏道具：

★药箱：防止牛生病，有效期一个月。

★黄油机：将牛奶扔进去可制成黄油。

★乳酪机：将牛奶扔进去可制成乳酪。

★钓竿：在小精灵的后方洞中可钓鱼。

★鹤嘴锄(ツルハシ)：在小精灵的左方洞中可以开山前进，从而得到……

★超级镰刀：如果与小精灵的友好度达到一定程度，他就会向你借用镰刀。之后，委托他帮助你工作12小时之后，他会还你一把超级镰刀。

★超级锄头：同上，有效时间为24小时。

★超级斧子：地震过后，带上斧子到小精灵的后方洞中最上方使用，斧子会掉进水里，这时水中仙女会出现并问你掉进去的是不是一把黄金斧子，回答否(**いいえ**)，她会称赞你是诚实的人并送你黄金斧子。

★超级锤子：第一次装修了房子之后，木匠就会送你超级锤子。

最后忠告

牧场生活应以轻松休闲为主，切忌穷凶极恶，急功近利，有违本游戏的宗旨。

文/白锡春



魔法骑士

即使被卡住也能靠伙伴所提供的情报得到下一步该怎么做，对于懂一点儿的日文的玩家可谓是一大福音。另外要请玩家留意的是，以动画方式来表现的战斗也相当具有魄力。

GB	厂商:TOMY	类型:RPG
	发售日:90.11.16	容量:不明

“光”之章

A.ロゼッタ之街

主干情节

●左下之家以外的屋子，全部要打探两次消息，跟着前往街的出口。

●打倒魔物**レプチリアン**。

●接受街头领袖**ラテル**和**リーファ**的委托，收服**フォーゼル**洞穴的魔物。

次要情节

●在**ラテル**之家的花盆中找到钥匙，以后情节中会用到。

B.フォーゼル之洞穴

主干情节

●入洞后立即与喽罗对战。

●打倒洞内首领**デポット**，返回**ロゼット**市街。

次要情节

●光在洞窟上方的石头上跳舞

●光在洞窟右下方的石头处左右移动，玩“隧道”游戏。

●洞窟右上方的尽头从墙壁处透出光芒，打倒首领后可取得发光东西。

C.ロゼッタ之街

主干情节

●在**ラテル**之家与卫兵对话，查询“**グッペル**”的所在。

次要情节

●利用在花盆中找到的钥匙，进入市街左下的屋子，屋内可进行音乐测试。

●在市街右方屋子的柜中得到“金币”。

●在市街左侧屋子中的床下找到**リーファ**的“图画”。

D.ゲッペル之城

主干情节

●1楼:无。

●2楼:打倒阻路的魔物**レッドドラコン**。

●3楼:打倒**ゲッペル**，其后光从**ロゼッタ**之街的井中进入谜之神殿。

次要情节

●1楼:若持有“图画”便能击败右上方的男人。

●2楼:若持有“金币”，光便会在一楼的石级附近“玩大饼”。

“海”之章

A.森林中

主干情节

●打倒追赶兔子的魔物，其后与兔子同赴长老之树。

●与长老之树相会，进入树内逃出森林。

次要情节

●在草丛中发现蛇，被蛇吓得半死。

●在兔子告诉海有关“任何魔物均一击必倒的陷井”所在，但海最终还是误堕了。

B.长老之树内

主干情节

●打倒长老之树内的魔物，进入谜之神殿。

次要情节

●发现“树之蜜”，吃下可回复 HP 与 MP 三次

●兔子发现白蚁并吃下。

"风"之章

A.トリュース城/屋顶

●用左上石级下九楼。

B.トリュース城/九楼

●用左上石级下八楼。

C.トリュース城/八楼

●打开下方宝箱,得到**あかのかぎ**。

●用**あかのかぎ**打开右上方宝箱,可得**あおのかぎ**。

●用**あおのかぎ**打开通往下层的大门,沿石级走下七楼。

D.トリュース城/七楼

●按左上方掣钮。

●打开下方门扉进入房间,在宝箱中获得**きいろのかぎ**。

●若按右上方掣钮,门会立即关闭,但可用**きいろのかぎ**打开。

●按右上方掣钮后,右下方的门便可打开,风可再入内按掣。

●之后走上方门扉便会打开,可通往六楼。

E.トリュース城/六楼

●别理会石级附近的掣钮。

●潜入右上方的单向门,进入房间,再按右上房间掣钮,然后阅读告示板得知有隐藏掣钮。

●读完后到左下方尽头,找出隐藏的掣钮。按下它,画面中央的门打开,进内后与魔物对战,打胜后得**みどりのかぎ**。

●之后去按左上方掣钮,门扉便会关闭,玩者可用**みどりのかぎ**打开,此时通往下层的大门亦会打开,角色可沿石级走上五楼。

F.トリュース城/五楼

●若能解答本层楼内三个石像的问题便可往下层去。

对左上石像作出的答案:

[はい]→[いいえ]→[いいえ]→[はい]

对左下石像作出的答案:

[はい]→[はい]→[はい]→[はい]

对中央下方石像作出的答案:

[いいえ]→[はい]→[はい]



G.トリュース城/四楼

●用左下方宝箱内的**くろのかぎ**打开右方门扉,从宝箱内可得**しろのかぎ**,用它打开右下门扉,从房间的宝箱中得到宝物**コンドルをかたどったぞう**,并把它放于三台座的右侧。

●左上门扉打开,可在房间内的宝箱中获宝物**ドラコンをかたどったぞう**,然后按掣,把它放于三台座的中央。

●按左上方掣钮,右上门扉便会打开,在房间宝箱得到宝物**オオカミをかたどったぞう**。把它放置于三台座的左侧,三台座之上便有门扉打开,主角可下三楼。

H.トリュース城/三楼

●按石级附近的掣钮,左下方又出现另一个掣钮,再按下这个掣钮,再关先前的掣钮,门扉就会打开。

●打开右下门扉,从宝箱中取得**きんのかぎ**,用它打开右上方的房间,阅读告示板"001"。

●按下三个并排掣钮中右手边的一个,前往到二楼("0"代表"关","1"代表"开")。

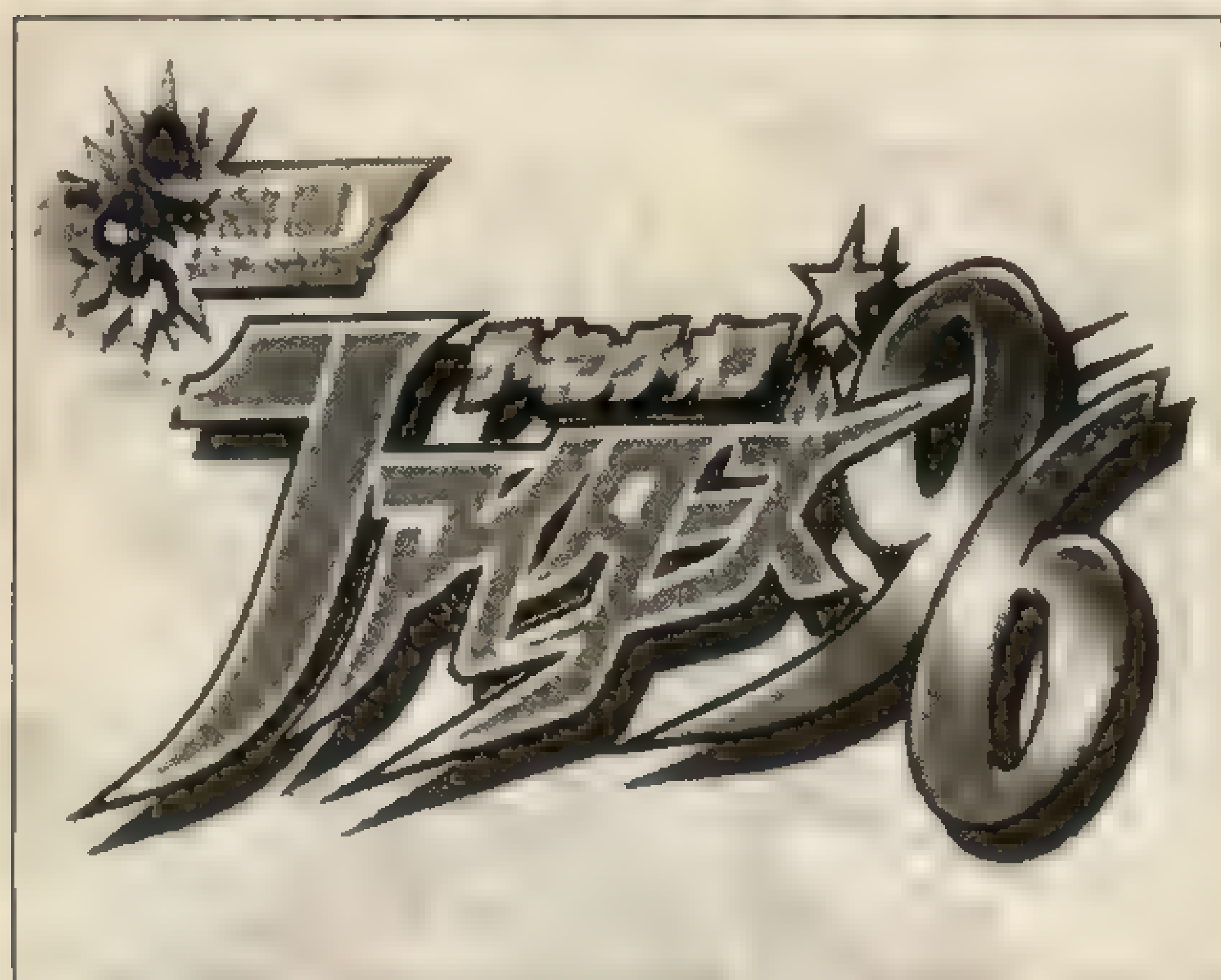
I.トリュース城/二楼

●按右下方掣钮,别理宝箱与告示板,往左上方楼梯前进,因为开掣之后一定步数内大门才会短暂地开启。使用石级落下到一楼。

J.トリュース城/一楼

●打倒首领,前往谜之神殿,进行最终决战。

文/陈臻



热斗 96 格斗王

对于 TAKALA 的"热斗"系列已经不必多说了吧。笔者曾把这个 Q 版格斗系列做过一个比较，最后玩来玩去还是感觉这款"96"最带劲儿。下文是笔者研究出的一些原创连续技，希望能对大家有所帮助。

GB	厂商:TAKALA	类型:FTG
	发售日:97	容量:不明

"热斗"的最热一作，忠实再现街机版的角色特性

GB 玩家们非常喜爱的热斗系列，虽然人物变 Q，键位不足，但这并不影响游戏时的乐趣。就拿热斗 KOF96 来说，里面就有许多连续技呢！也许有人会说干嘛在 GB 上还要练习这些东西？其实主机是平等的，在 GB 玩家看来，热斗的"热"可一点也不比街机差哦！本文作者在 GB 上也能打出 100 连击呢！下面，就是一些格斗游戏中不可或缺的技巧——连续技。GB 玩家不妨试着练习一下。

草雉京

●跳重拳＞站轻拳＞鬼燃烧(→↓↘B)

●近轻拳＞七十五式改(↓↘→A)＞胧车(←↓↙A)

●(版边)七五式改＞重拳＞………

●(版边)七五改＞MAX 大蛇雉(按住不放↓↙←↙↓↘→B)

●(版边)七十五式改(↓↘→A)＞琴月阳(←↙↓↘→A)

大门五郎

●天地返＞大跳跃重脚或地雷震(→↓↘B[小])

麦卓

●近身捉技＞↓↙←B＞再捉技＞(↓↙←B)×3

注:最后一招能够以超杀或(←↙↓↘→B)结束。

克拉萨

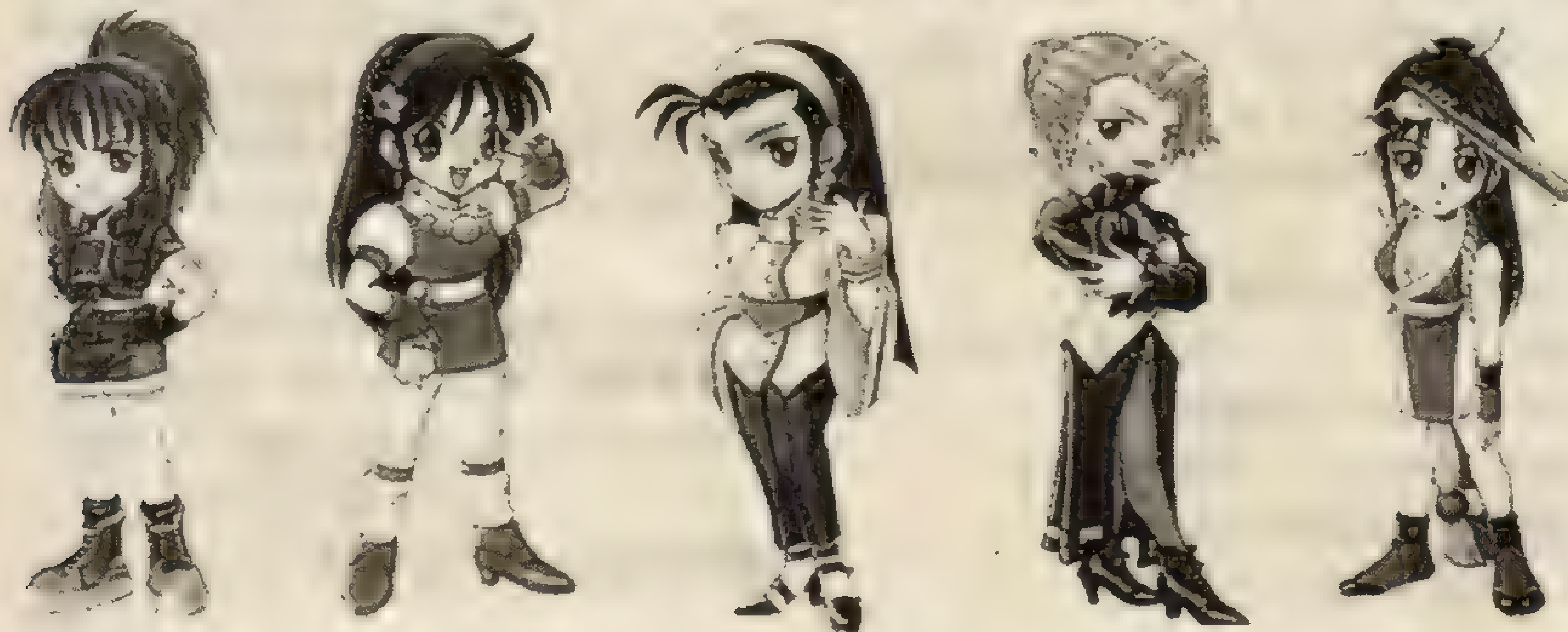
●狮舞球(↓↙←A/B)＞→↓↘A＞→↘↓↙←B

●狮舞球＞↓↘→A

特瑞

●近重拳＞火焰冲拳(↓↙←B[小])

●近重拳＞倒跃踢(→↓↘B)/碎石踢



(↓↙←B)

●近重拳>→↓↘A

安迪

●近重拳>斩影拳(↙→B)/飞翔拳(↓↙←B)/弱升龙弹(→↓↘B[小])

●近轻拳> 击臂背水掌(近身←↙↓↘→B)>超裂破弹(↓↙←↙↓↘→A)

●击臂背水掌>空破弹(←↙↓↘→A)/斩影拳

●(版边)击臂背水掌>升龙弹(→↓↘B)

坂崎良

●(版边)极限流连舞拳(近身←↙↓↘→B)>猛虎雷神刚(↓↙←B)

●近身重脚>弱虎炮(→↓↘B[小])

●极限流连舞拳>飞燕疾风脚(↓↙←A)

●(版边)极限流连舞拳>虎炮(→↓↘B)

●(版边)极限流连舞拳>轻脚>………最后可追打超杀

罗伯特

●极限流连舞脚(近身←↙↓↘→B)>飞燕旋风脚(←↙↓↘→A)

●(版边)极限流连 舞脚>龙牙(→↓↘B)/飞燕神龙脚(跃起↓↙←A)

●(版边)极限流连舞脚>轻脚>极限流连舞脚>龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←B)

莉安娜

●轻脚>↓蓄↑B

●旋涡发射器(←蓄→B)>威武军刀(←蓄→A)/V字金锯(跳跃中↓↘→↘↓↙←B)

雅典娜

●轻拳两下>捉技

●轻精神力球>心灵传送术(↓↘→A)>精神力球(↓↙←B)

不知火舞

●(版边)超必杀忍蜂(↓↙←↙↓↘→A)×2

●超必杀忍蜂(MAXMUM)>龙炎舞(↓↙←B)

●轻拳×2>龙炎舞

八神庵

●(版边)八稚女(↓↙←↙↓↘→B)>弱鬼烧(→↓↘B[小])

●弱葵花(↓↙←B[小])在版边不断使用直至对手死亡

●屑风(近身←↙↓↘→B)反复使用

注：绕到对手身后时，指令就要变成→↘↓↙←B,最后可追加超杀或必杀技。

神乐千鹤

跳重脚>(→↓↘B)

注:天籁之布阵(MAXIMUM)若对手防住应将对手推着不让其逃出，到版边时用(→↓↘B)追击;若对手中招后更应将对手推着走不让其逃出,中途加以轻拳或轻脚,到版边时用(→↓↘B)追加;若全中,对手只剩下一丁点血,比任何人的杀技都重。

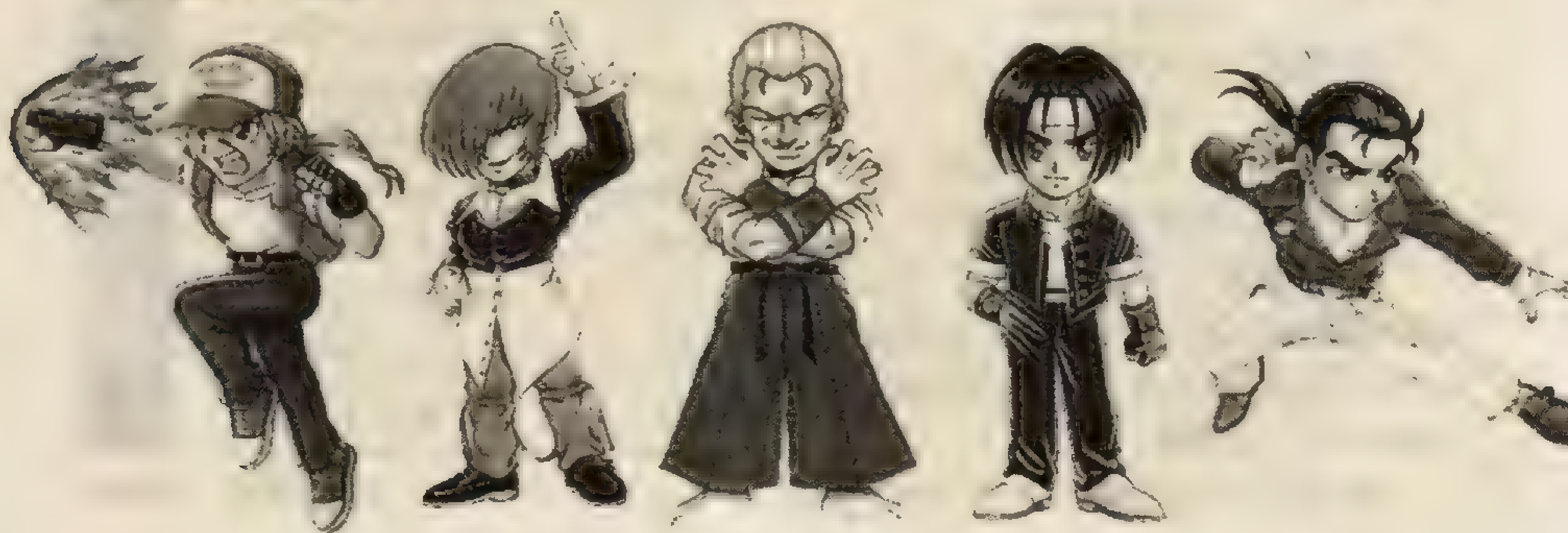
GOENITZ

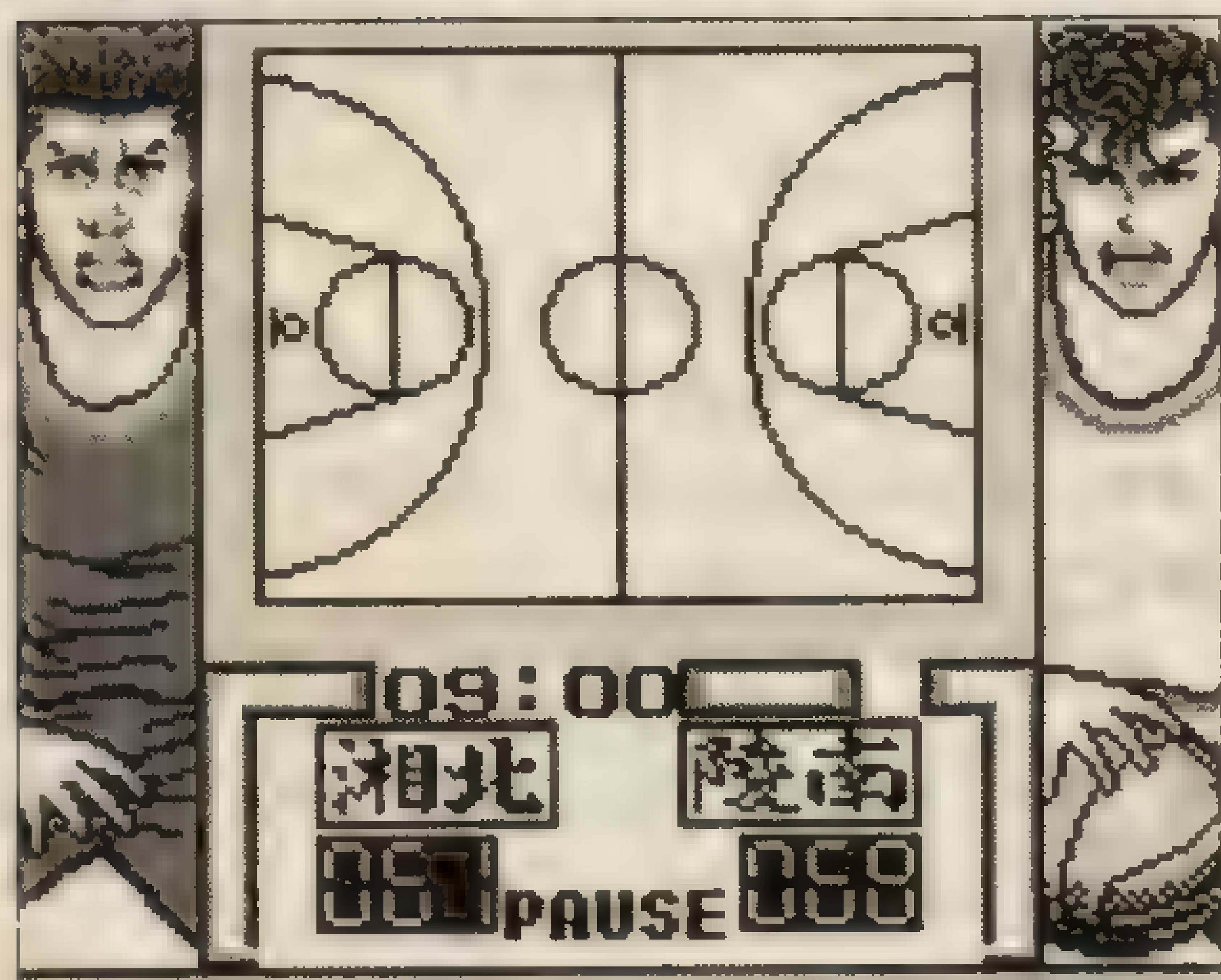
●重拳>超杀(↓↙←↙↓↘→B[小])

●近身(→↘↓↙←)×2B> ↓↙←B/←↙↓↘→B(小)

注:超强模式时(TAKARA字样时按AB+SELECT)上述所有连续技随时可用。在超强模式下，气槽满时的连续技和隐藏人物技巧今后再讨论。

文/吴展文





篮球飞人

和电视动画同名的GB游戏。玩家可控制熟悉的角色，做出射球、传球以及灌篮等动作。本作除以整体球场地图查看球员位置及移动球员外，在决定投球的瞬间或者灌篮的瞬间，都会出现精彩的动画。因此整款游戏动感十足。

GB	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:1995.3	容量:不明

主菜单

剧情模式(ストーリー)
练习模式(たいせん)
球队介绍(しょうかい)
游戏设定(コソフイグ)

剧情模式

剧情开始(はじめから)
密码接关(つづきから)

练习模式

单人模式(ひとり)
联机对打(ふたり)

游戏设定

难度设定:

イージー(易)　ノーマル(一般)
ハード(难)

一般技术画面开关:ON(打开)、OFF(关闭)

一般技术选择限定的时间:5秒、9秒、不计时

时间设定:5~20分钟(实际时间，设耐心的玩友最好别选20分钟)

剧情密码

VS 翔阳——TENSA
VS 海南——ISAKU
胜海南后 VS 陵南——RAGIH
员海南后 VS 陵南——SAKUH

注:贵刊曾刊出的密码有误，胜海南后VS陵南的密码应为RAGIH，而不是RAGIN，还有VS海南的密码应为ISAKU，并非LSAKU，《97秘技宝典》上也有错。

喊暂停:比赛移动画面中按SELECT键即可，时间重的钟会变成"T"字。

一般技术指令

进攻时(无对手干扰):

传球(パス)　继续运球(ドリブル)
投篮(ジュート)

进攻时(有对手干扰)::

假动作(フエイク)　强行(ごういん)
传球(パス)　运球过人(カットイン)
投篮(ジュート)

防守时:

原地不动(ガード)　强行(ごういん)
断球(パスカット)　跑动断球(ステイール)
防投篮(ブロック)

★必然得分指令:当在自己的三分线内的区域断了对方的球、抢得对手的投球或抢到篮板球时，会出现一个"**そつこう**"指令，意为"快速反击"。这时只要你把球传给快速跑到对方篮下的队友，即可以轻松得分，机会难得，一定要把握住哦!

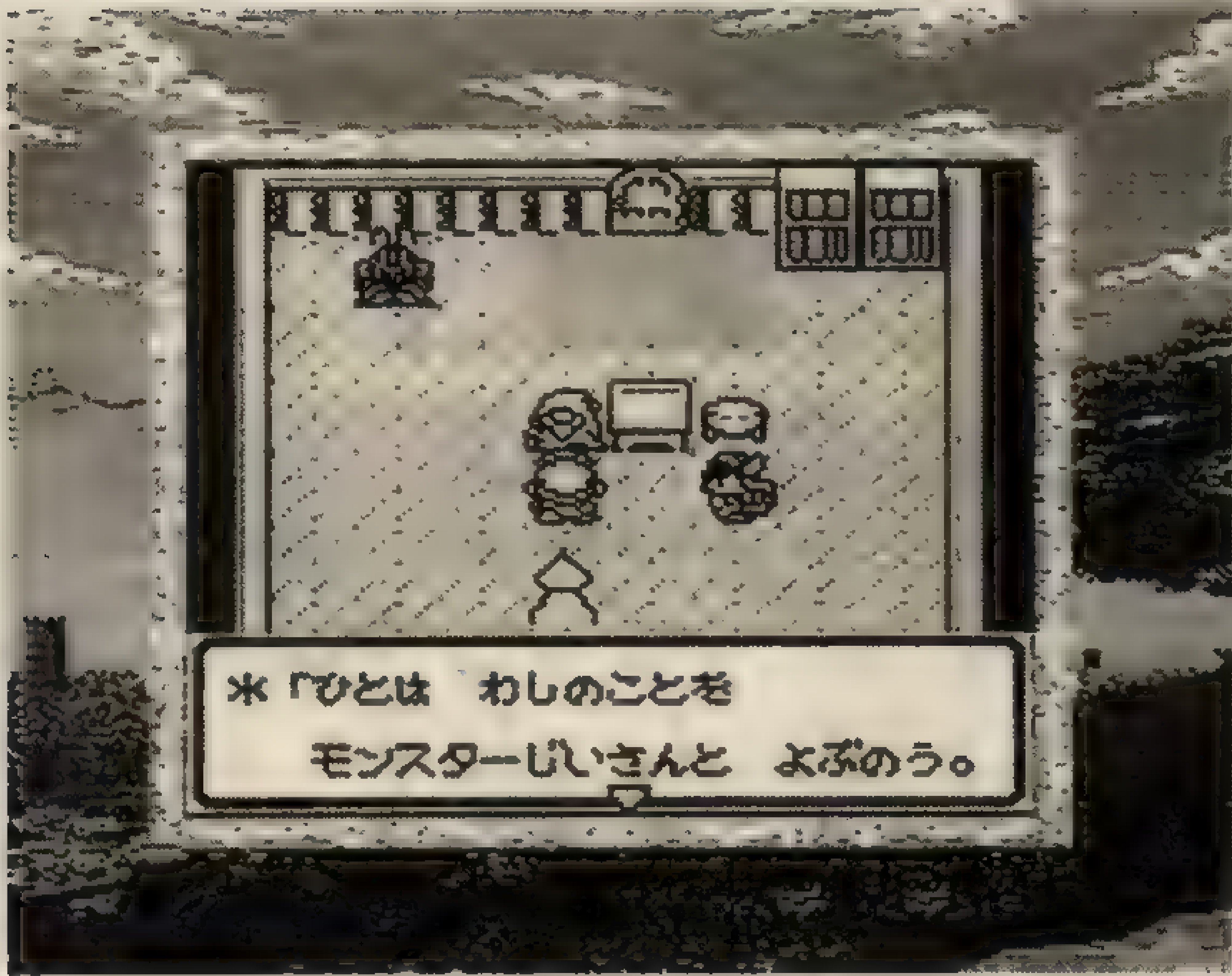
湘北队队员表

11号———流川枫(るかわ)
14号———三井寿(みつり)
4号———赤木刚宪(あかぎ)
7号———宫城良田(みやぎ)
10号———樱木花道(さくらき)
5号———木暮公延(こぐれ)
6号———安田靖春(やすた)
8号———潮崎哲士(しおざき)

文/凌秀峰　陈海鹏

只要是 GB 游戏，一款也不会遗漏！

GB 游戏完全检阅 '89—'98



▼于98年9月25日推出的『DQM』已经成为GB阵营中的又一不朽名作。据最新统计数据显示，直至今年4月其销量已达到一百七十万份，并获得98年度CESA特别奖。

请读者留意图例

游戏名称

●厂商

●类型

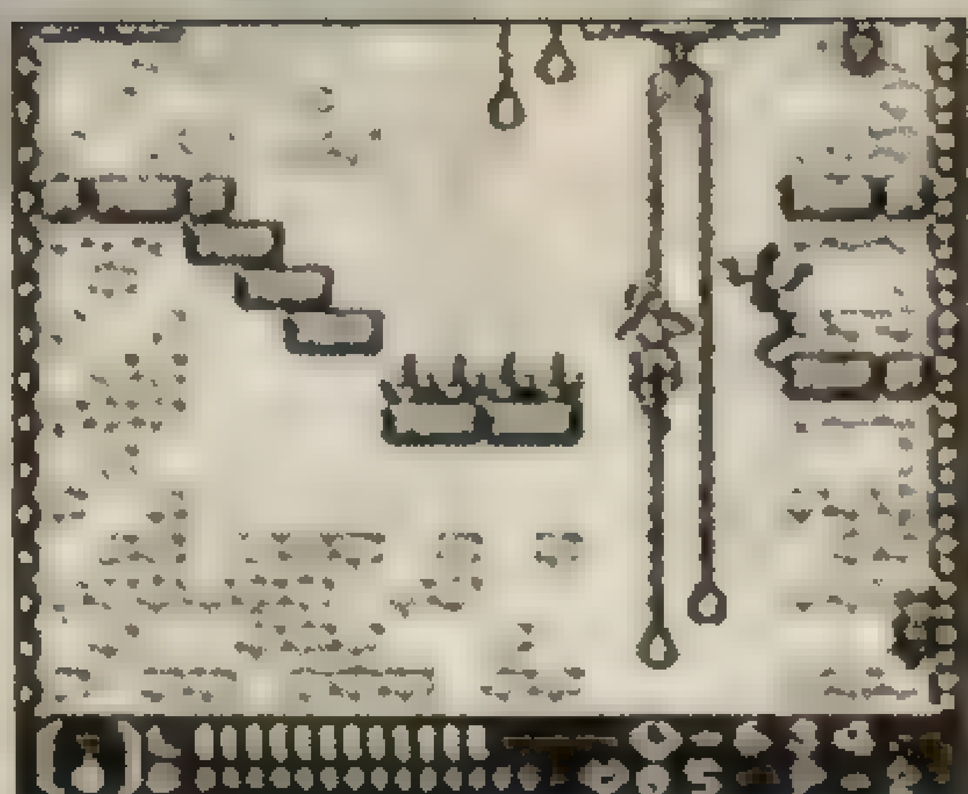
游戏画面

简述

→ 游戏作品概况

由于编辑仓促，部分图片不够清晰，望读者海涵。

恶魔城DRACULA~走向漆黑的前奏曲



●KONAMI
●ACT

为了打倒德拉克拉，在奇异的世界里美少女索妮娅站了出来。

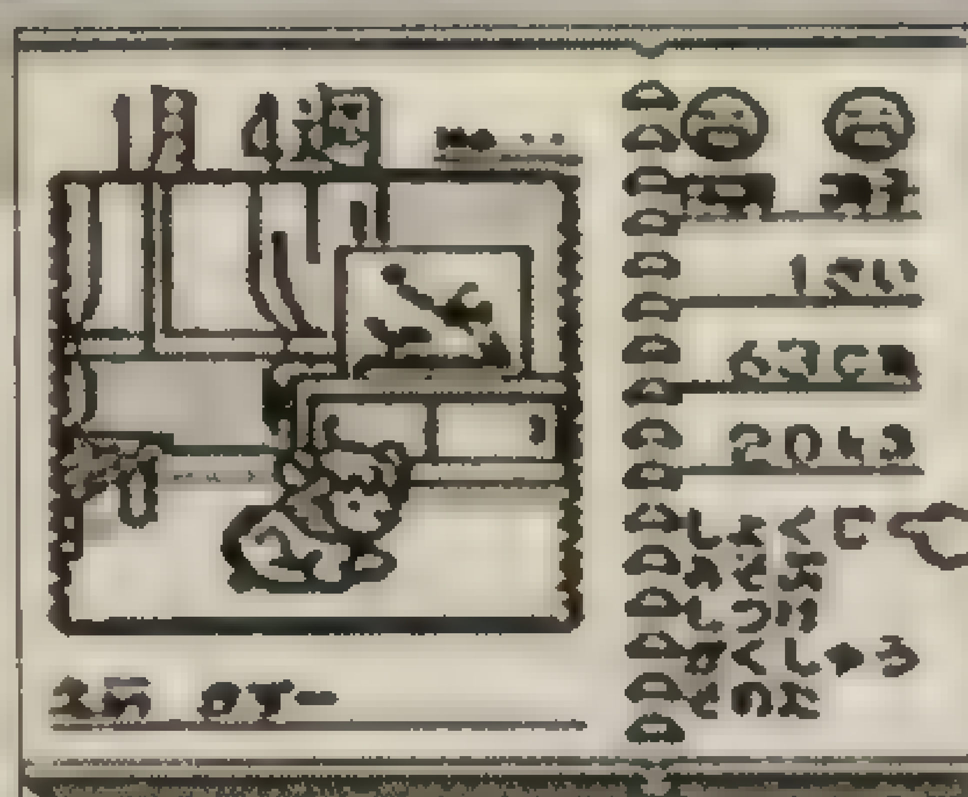
头文字D外传



●讲谈社
●ACT

以同名漫画改变的游戏，通讯联机对战非常有趣。

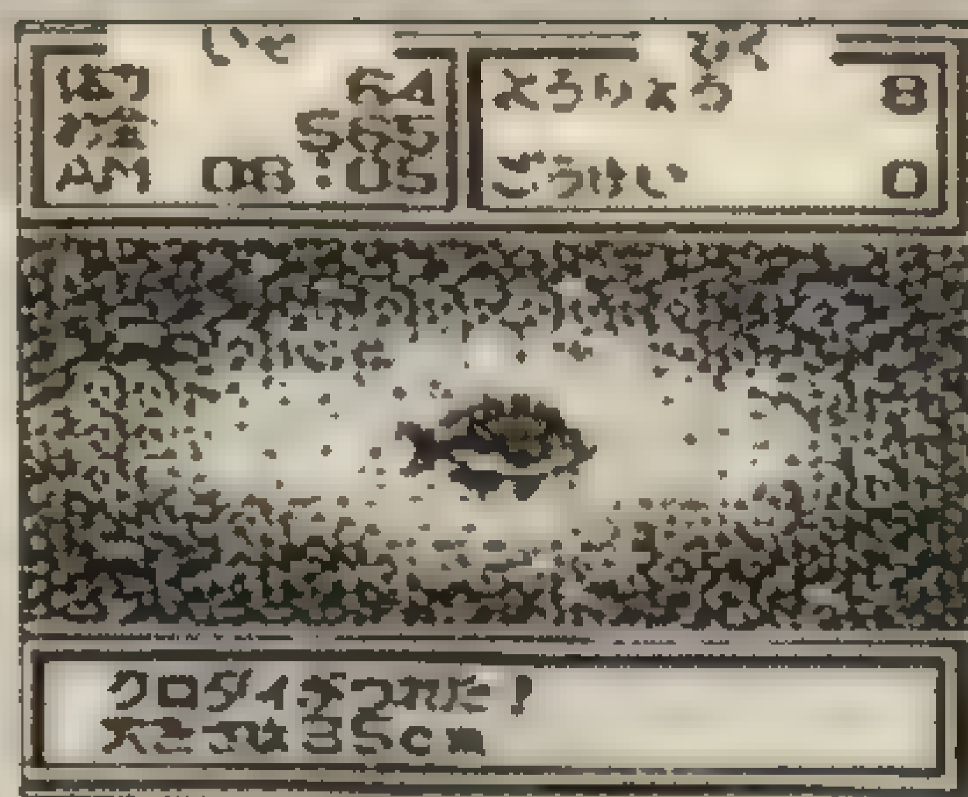
动物的样子



●J · WING
●SLG

这是一款把只有在动物园里才有的动物当宠物养的游戏，培育方法不同动物也会有变化哨!

钓海精灵2



●PACK IN SOFT
●RPG

海滩，沿海，大洋四个不同的场景中去冒险的游戏。

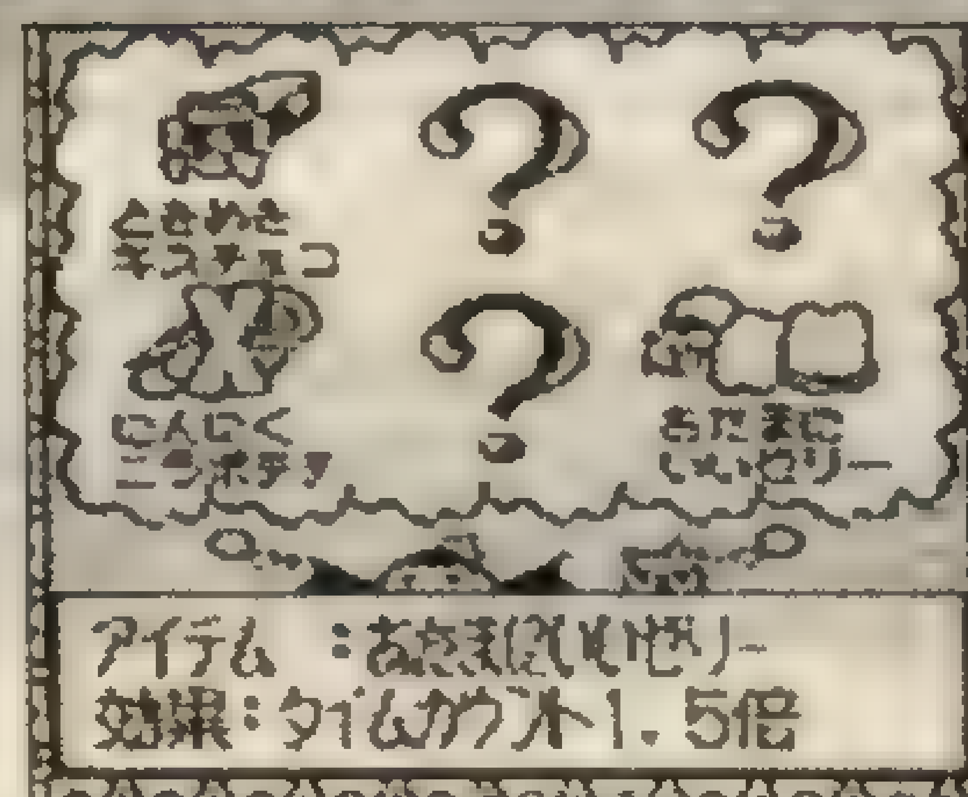
动物的样子2



●J · WING
●SLG

把猛兽珍禽当宠物养的系列第二弹，有223种登场。

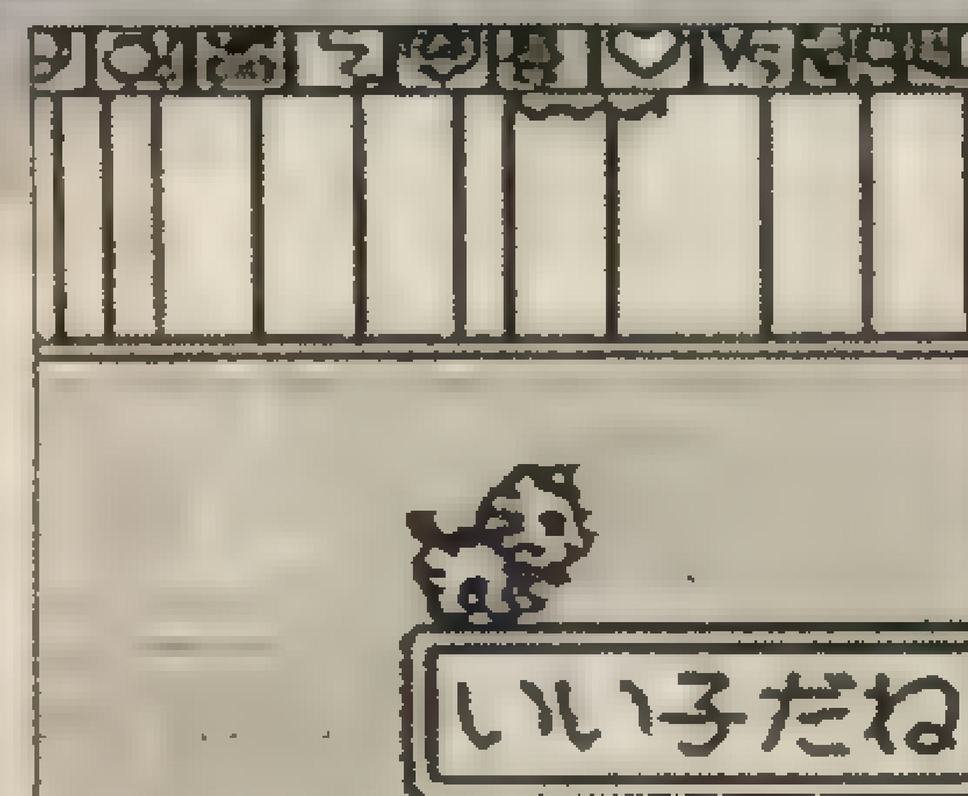
午后甜点谜题



●CALTURE BRAIN
●ETC

以大家熟知的超级市场里的300种点心为问题的猜谜游戏。

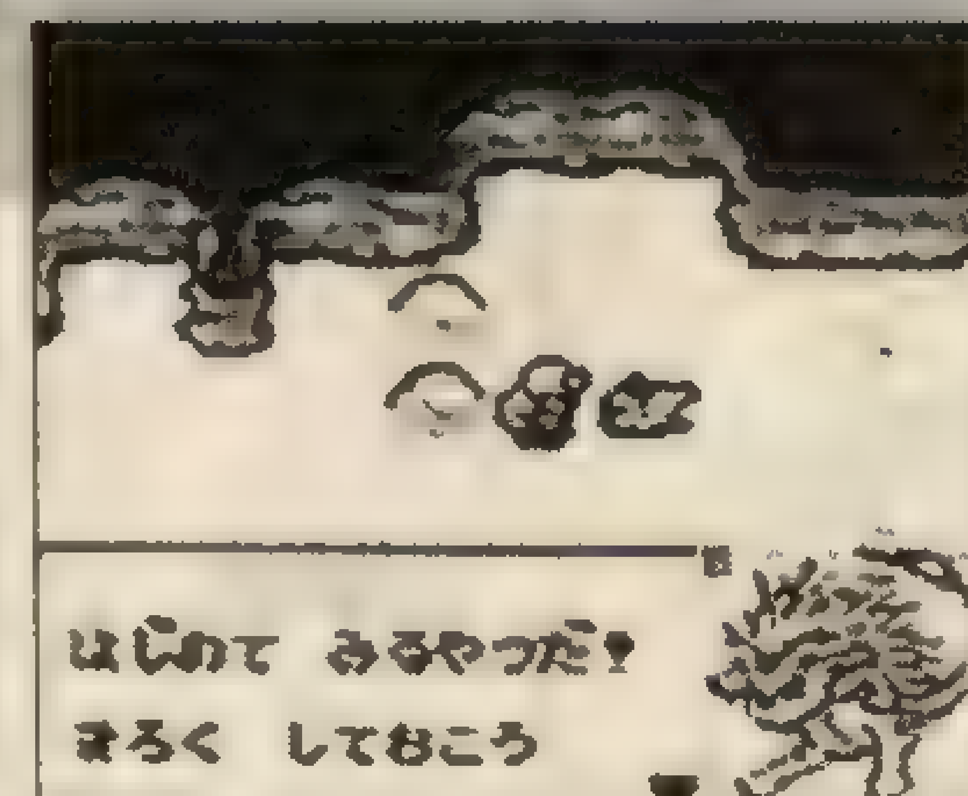
无论何时！让人高兴



●BARPRESTO
●SLG

饲养可爱的小猫小狗，无论何时无论何地都能在一起。

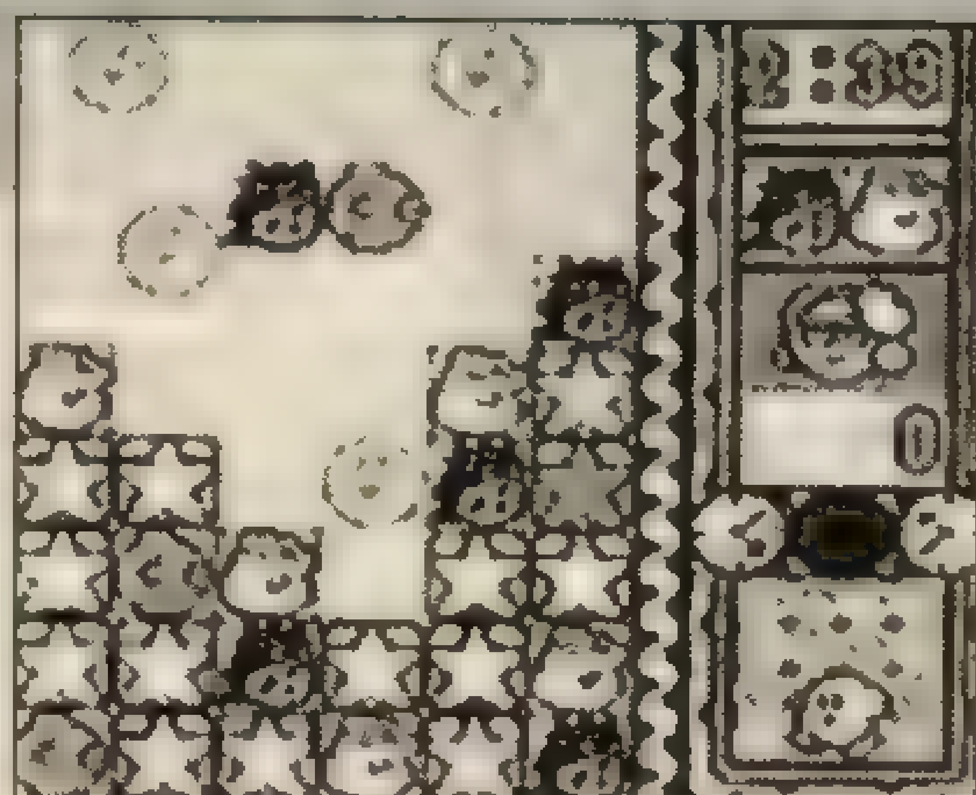
化石创世



●STAR FISH
●RPG

让你在地底世界挖掘化石，并把它们组合起来，让迷一样的古代生物复现的游戏。

闪光的卡比



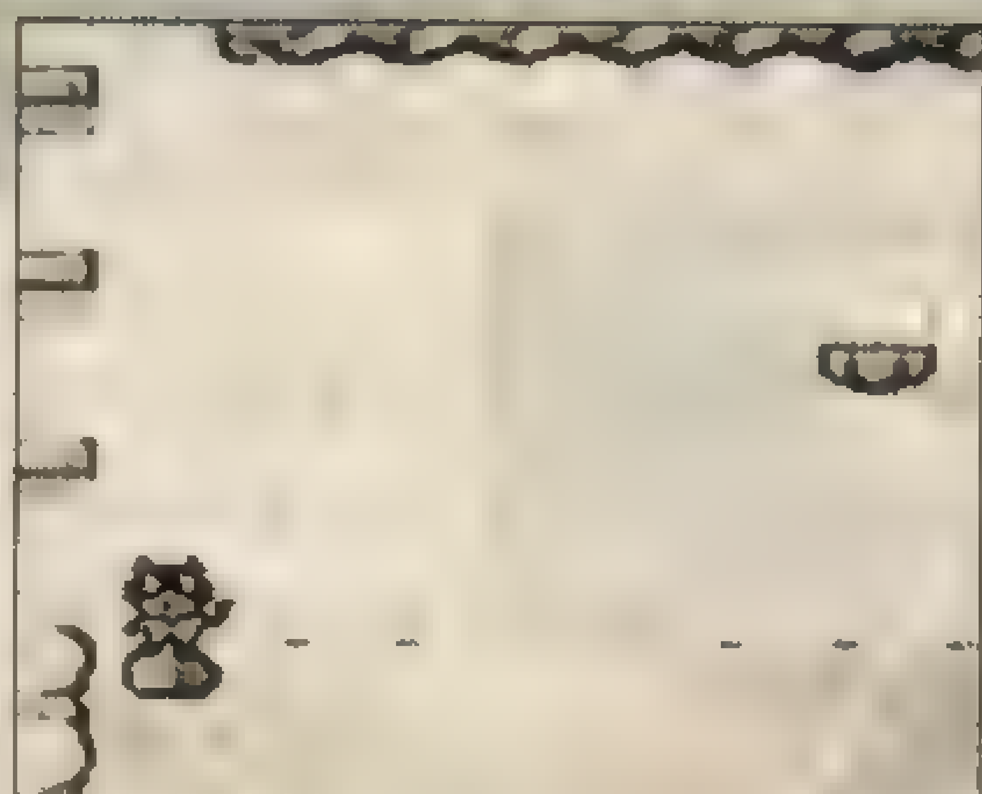
●任天堂
●PZL
卡比在里克、加隐、酷的中间用网子收集星星的游戏。

加油伍佑卫门～黑船党之谜～



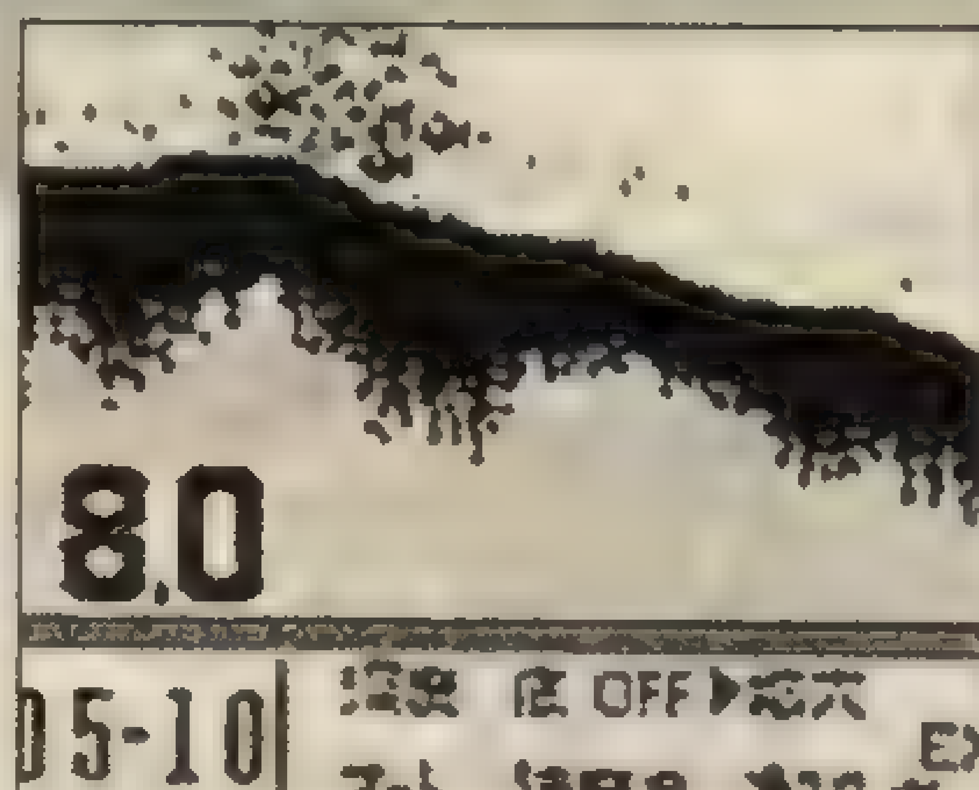
●KONAMI
●ACT
我们熟悉的伍佑卫门一家大乱了，虽然结局是唯一的，也很有意思喲！

卡拉姆镇的大事



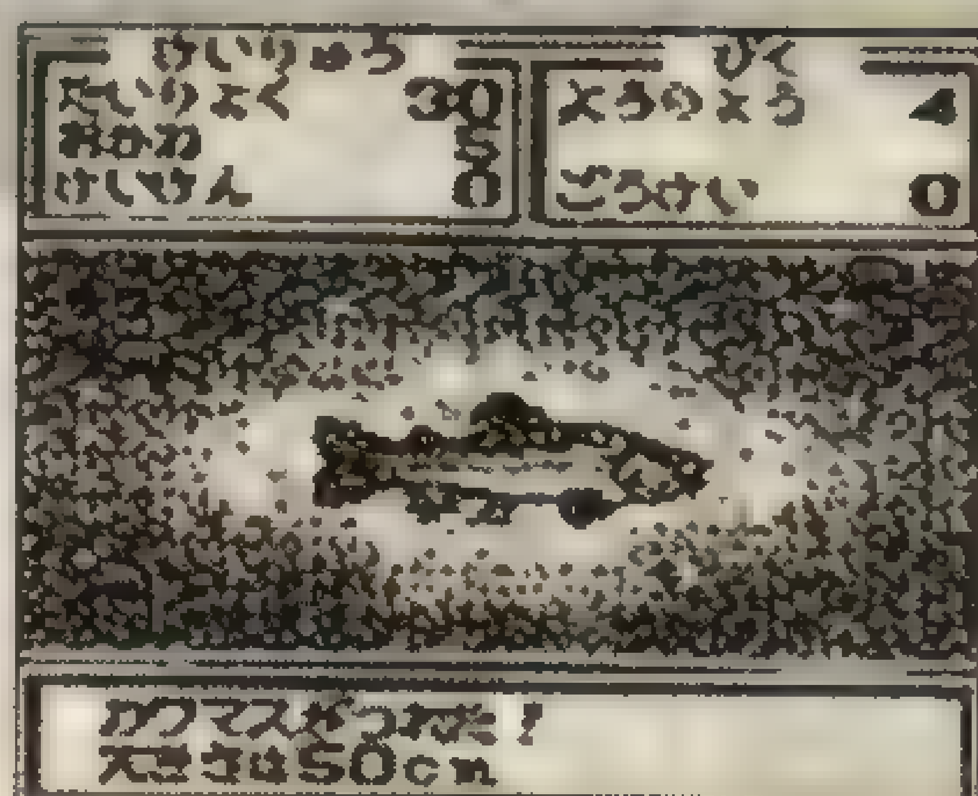
●STAR FISH
●ACT
描写火奶奶一行人去找回被偷走的点心的旅途的故事。

鱼群探知机～口袋里的声纳



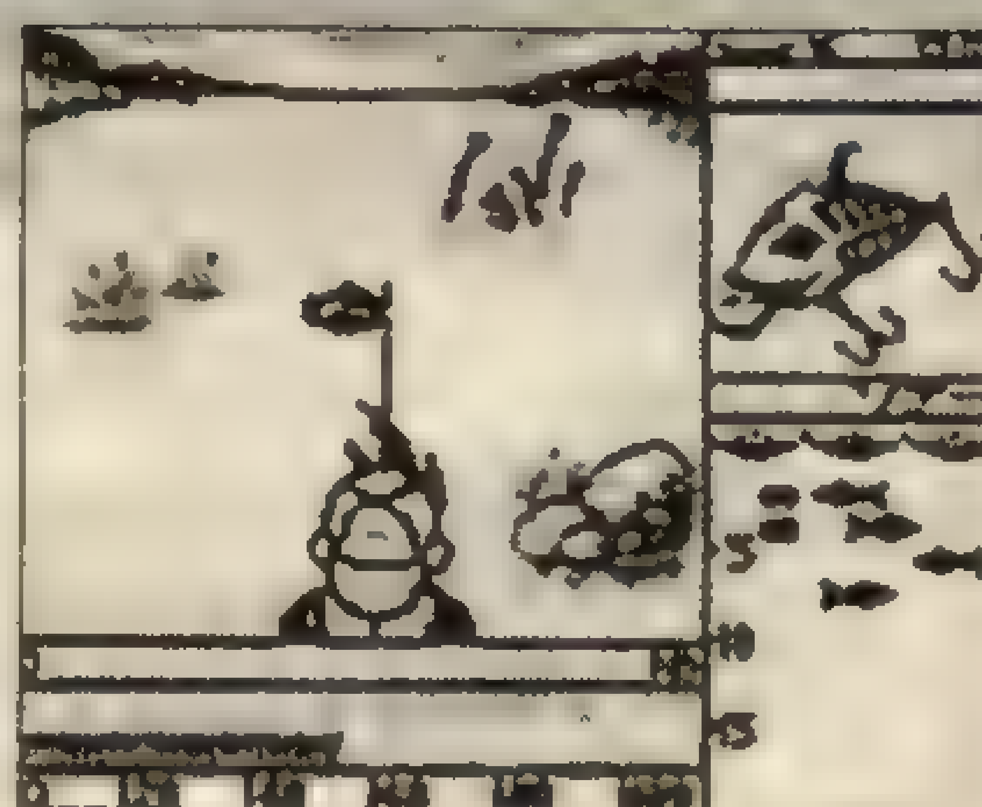
●BANDAI
●ETC
在手掌机中装着的鱼群探测仪带有附属品防漏袋。

钓河精灵 3



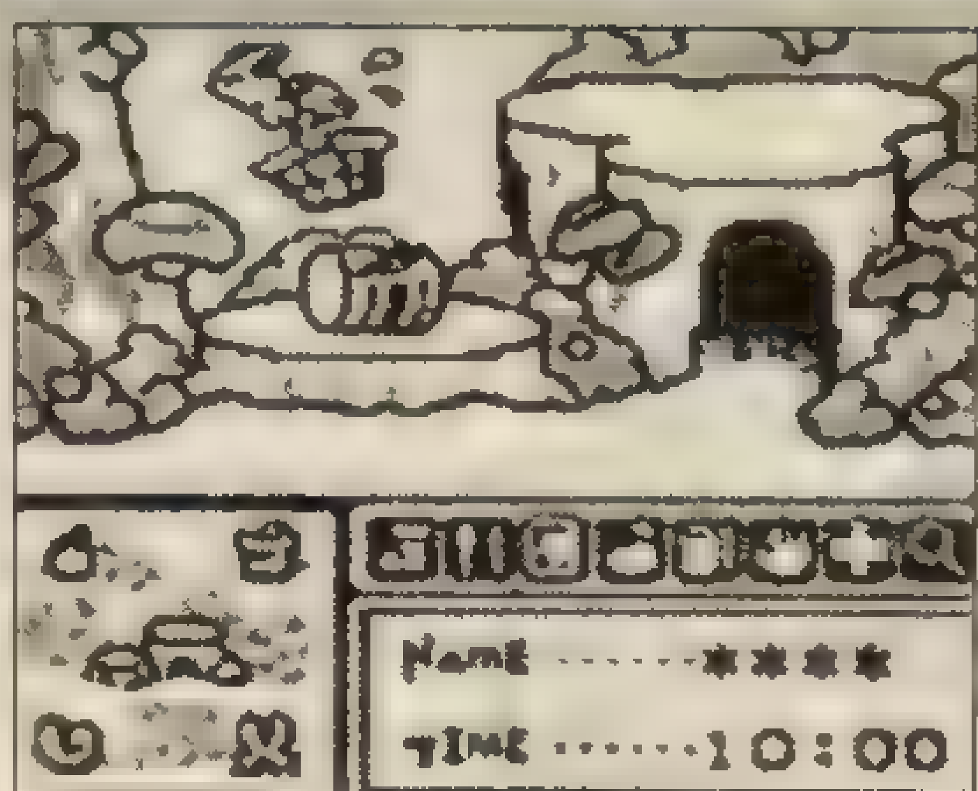
●PACK IN SOFT
●SLG
寻找精灵，主人公在四个场景里大冒险的钓鱼类游戏。

武藏 RV



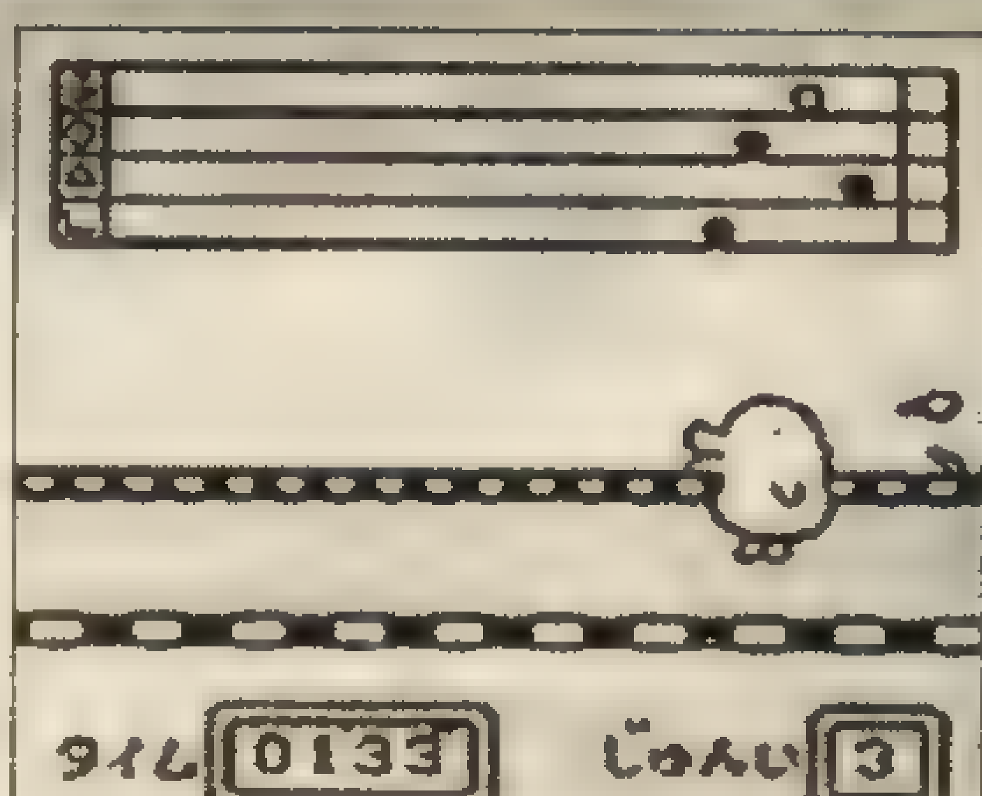
●BAN DAI
●SLG
如果有手柄的话，能够体验到钓鱼的乐趣。

罐头里的怪兽



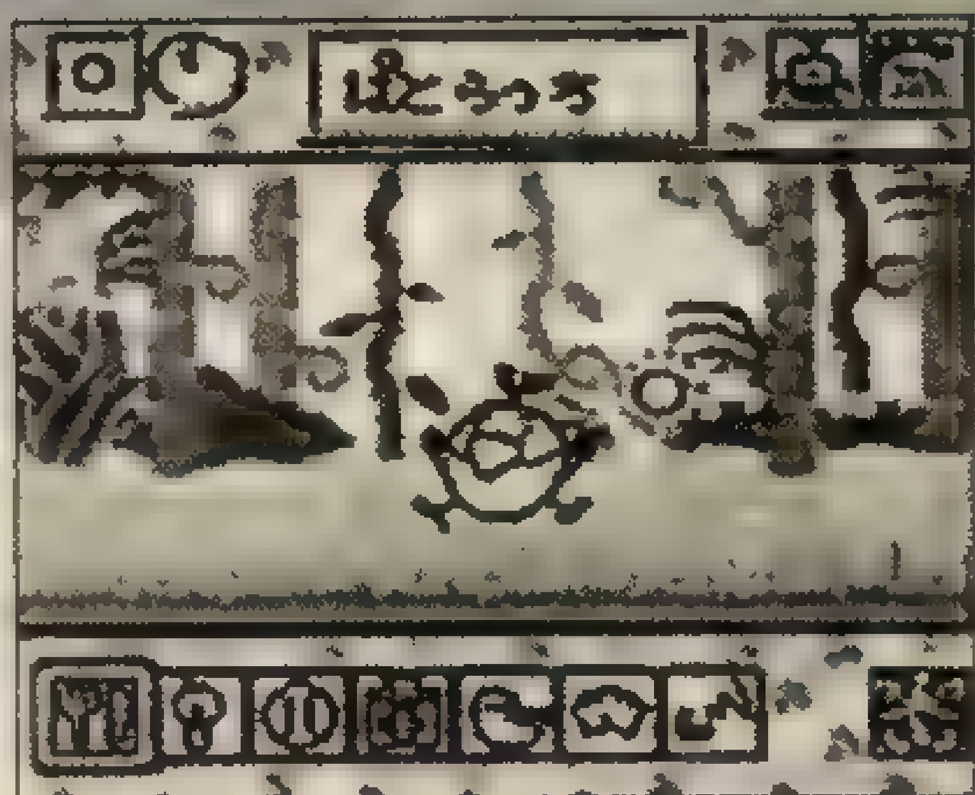
●I'MAX
●RPG
养育从罐头里诞生的不可思议生物的游戏。对战也很有意思。

游戏中大发现！鸡蛋仔



●BAN DAI
●SLG
在饲养鸡蛋仔的乐趣中融入竞赛成份的 GB 游戏。

游戏中大发现！鸡蛋仔2



●BANDAI
●SLG

森林和海洋的鸡蛋仔登场了，更加有趣的第二弹。

GB走廊2



●任天堂
●CLT

包含了降落伞、钢盔在内的5大类各工种类型的欢乐第2弹。

游戏中大发现！鸡蛋仔3



●BANDAI
●SLG

雄鸡蛋仔和雌鸡蛋仔登场了，种类很是有趣，带有手表功能。

高气压男孩



●KONAMI
●ETC

以天气为主题的卡片游戏。描写主人公高气压男孩与低气压王的战斗。

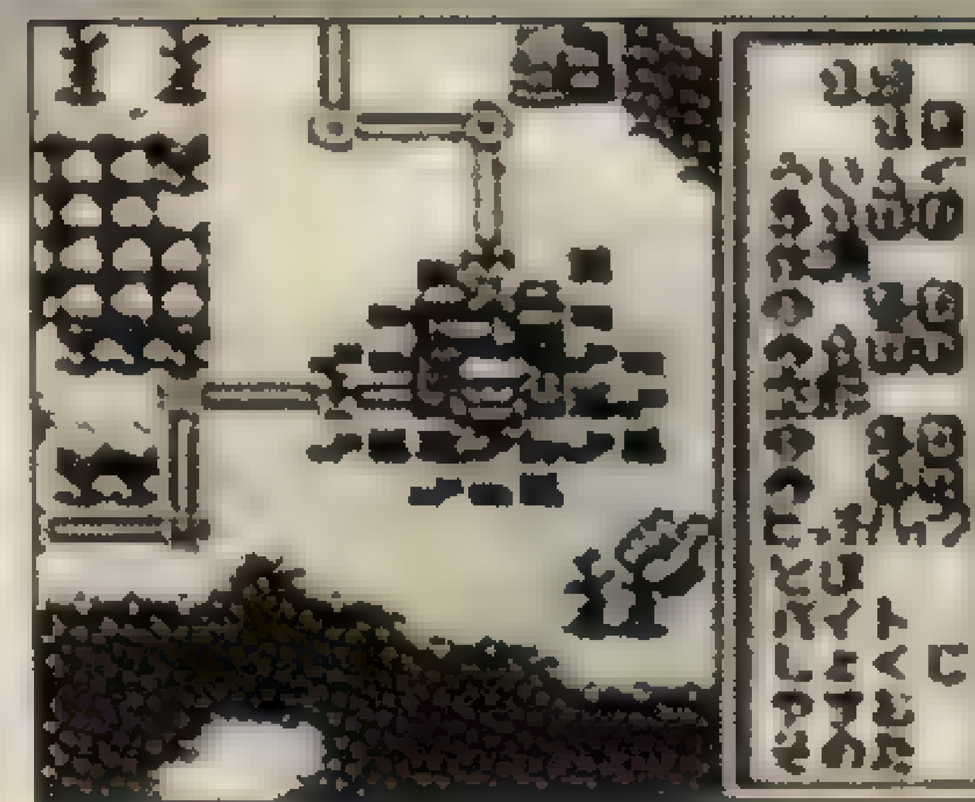
GB战争·加强版



●BAN DAI
●SLG

全部50面，算上攻守替换的话，有100面有意思的真正的模拟对战游戏。

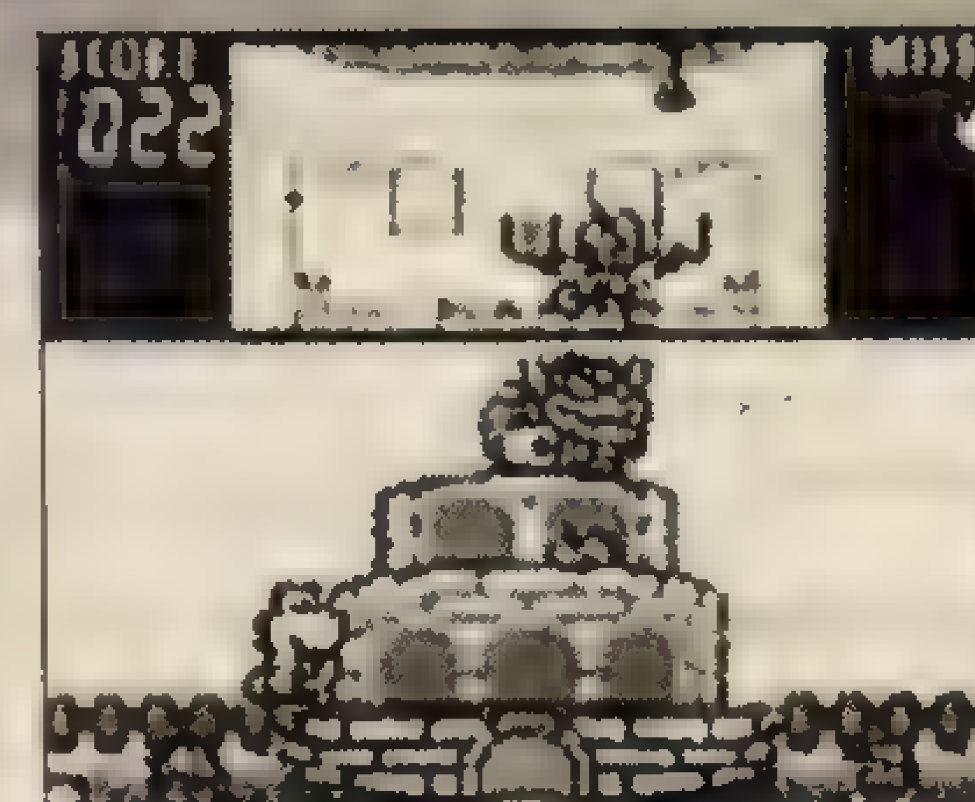
前进！前进！搭船旅行去



●J·WING
●ETC

以地中海为舞台搭便船去伦敦的航海类游戏。

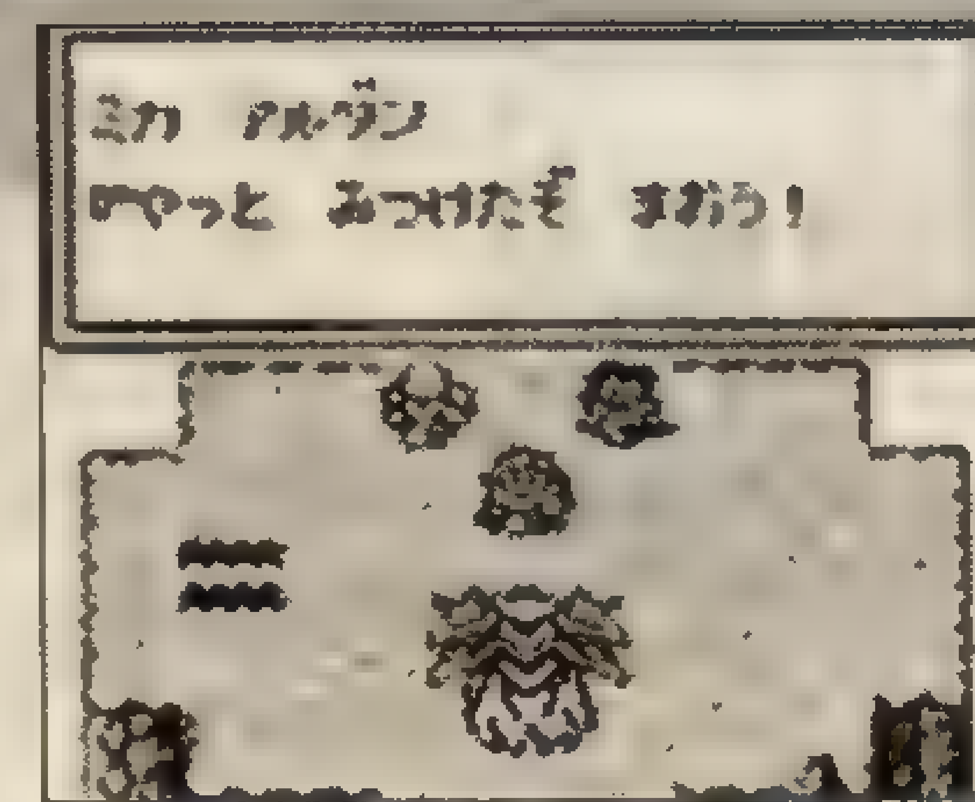
GB走廊



●任天堂
●CLT

怀旧的名作，共4大类各有2种方式。

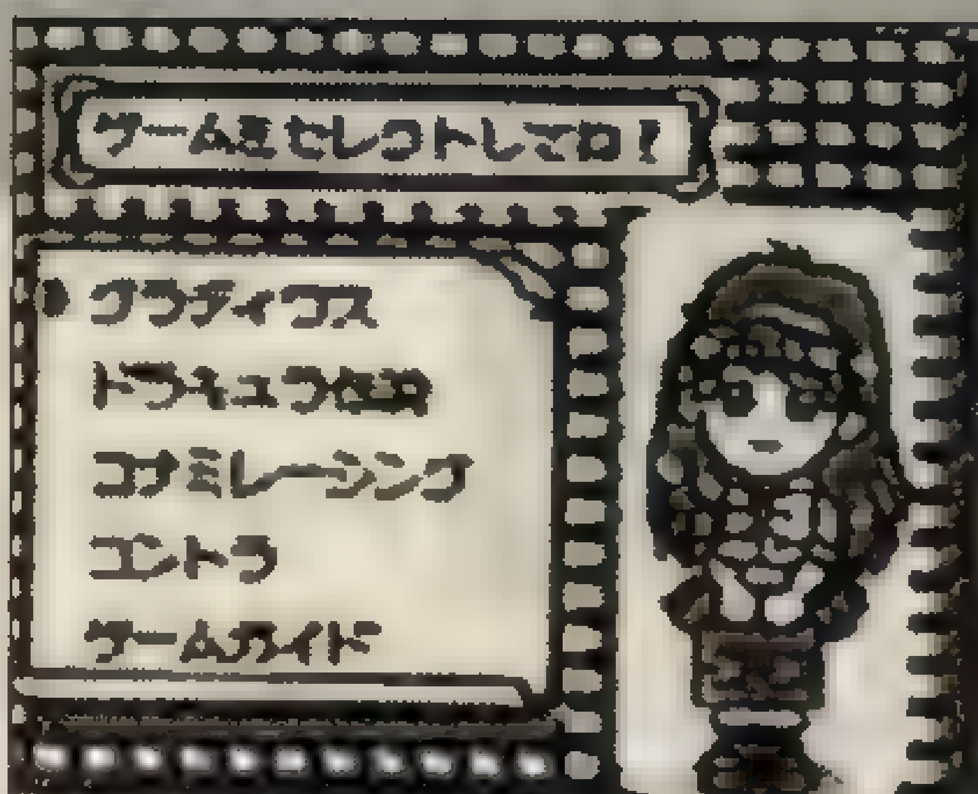
麦迪森神复刻版



●KONAMI
●CLT

本游戏是93年发行的同名游戏的再版，去创造打败怪兽的纪录吧。

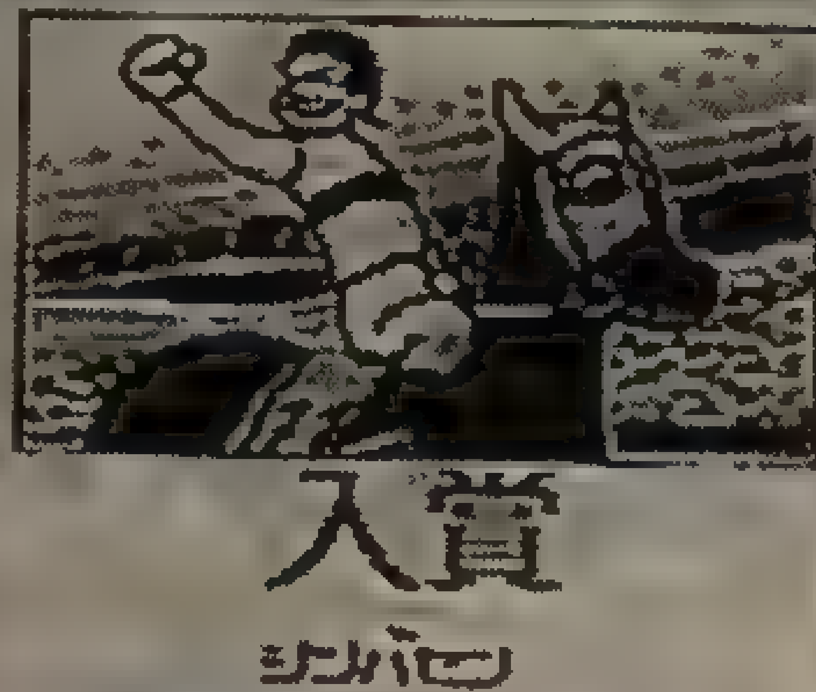
KONAMI GB 游戏合集 1



●KONAMI
●CLT

包含了"グラディウス"、"ドラキュラ传说"在内的4部名作。

口袋精选



●NAXAT SOFT
●CLT

收集了扑克牌及射击类的游戏6种类的10个游戏。

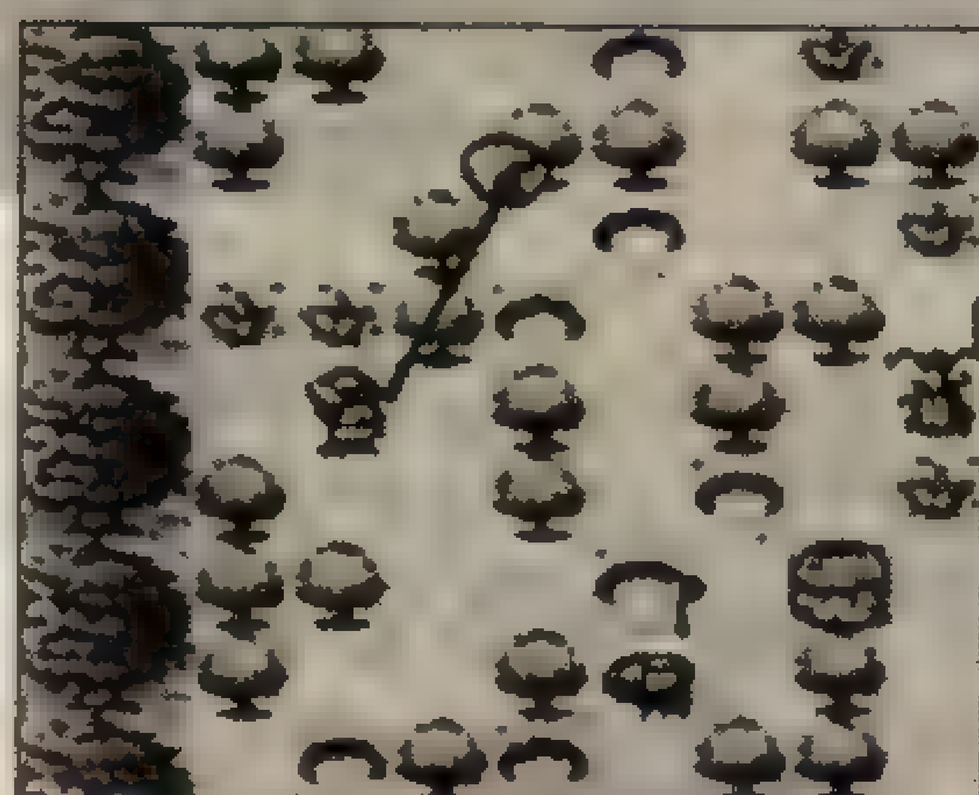
KONAMI GB 游戏合集 2



●KONAMI
●CLT

收集了GB首次登场的包含了迷题游戏ガッタンゴットン在内的4种游戏的第二弹。

昆虫博士



●J・WING
●RPG

让你作为一名昆虫收藏家采集珍奇名贵的昆虫的游戏，也包括育成游戏成份。

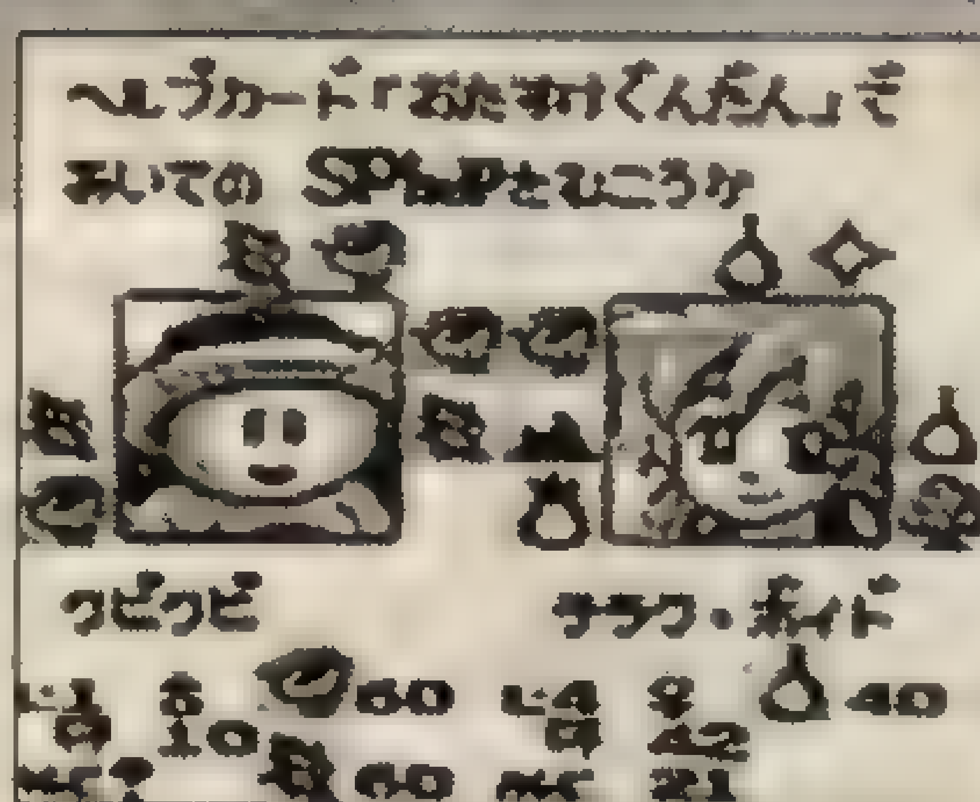
KONAMI GB 游戏合集 3



●KONAMI
●CLT

收集了GB首次登场的包含"南极大冒险"在内的4种游戏的第三弹。

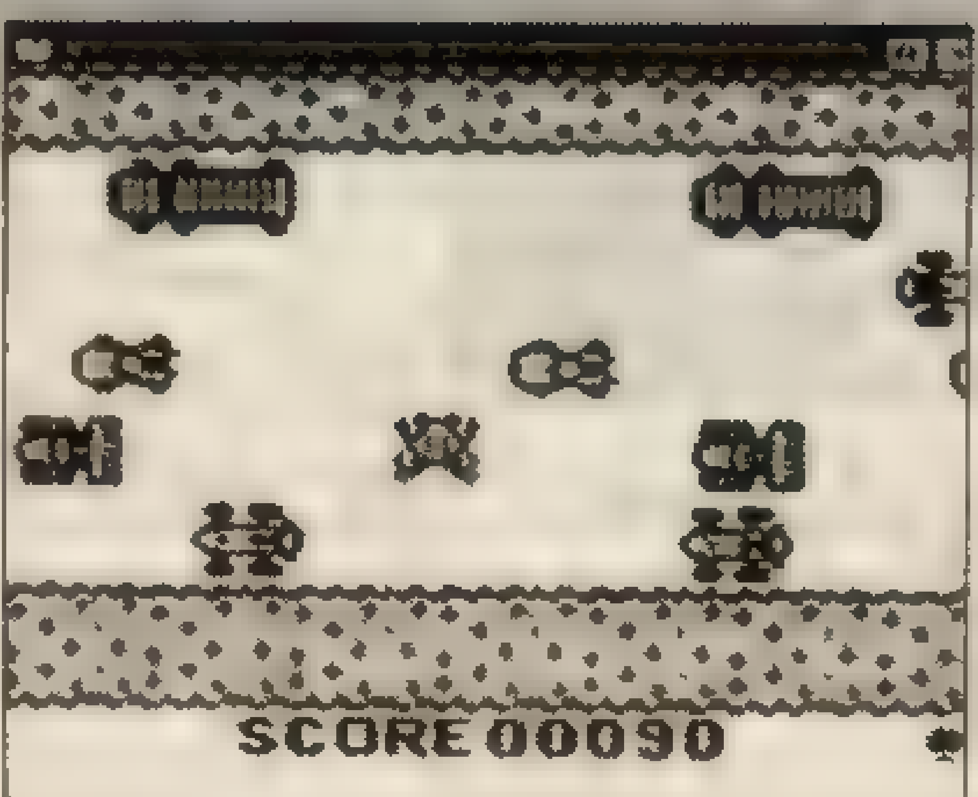
奇迹地带·大贝兽物语



●HUDSON SOFT
●ETC

5张召唤卡和50张召唤兽补助卡的大比拼的卡片游戏。

KONAMI GB 游戏合集 4



●KONAMI
●CLT

收集了GB首次登场的KONAMI的4部名作的第4弹。

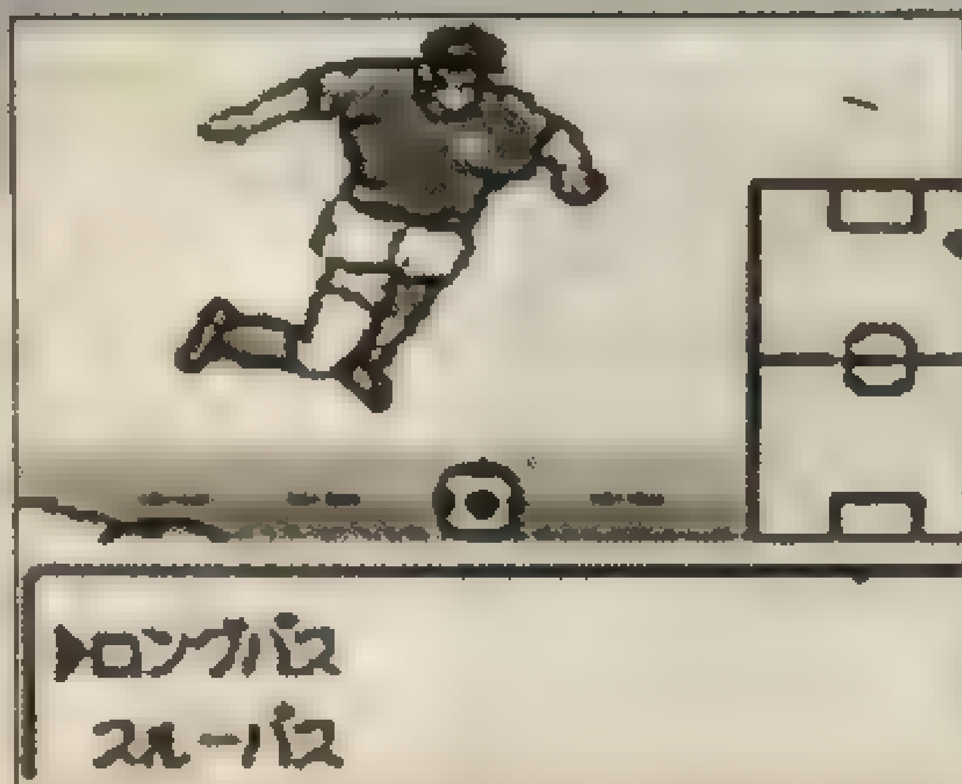
桑利奥占卜晚会



●IMAGINEER
●ETC

哈罗基蒂和巴德叉丸登场，有意思的占卜游戏。

日本队在法国加油踢啊！



●J・WING
●SPG

领导日本代表队获得世界杯上32个国家队的冠军的足球类游戏。

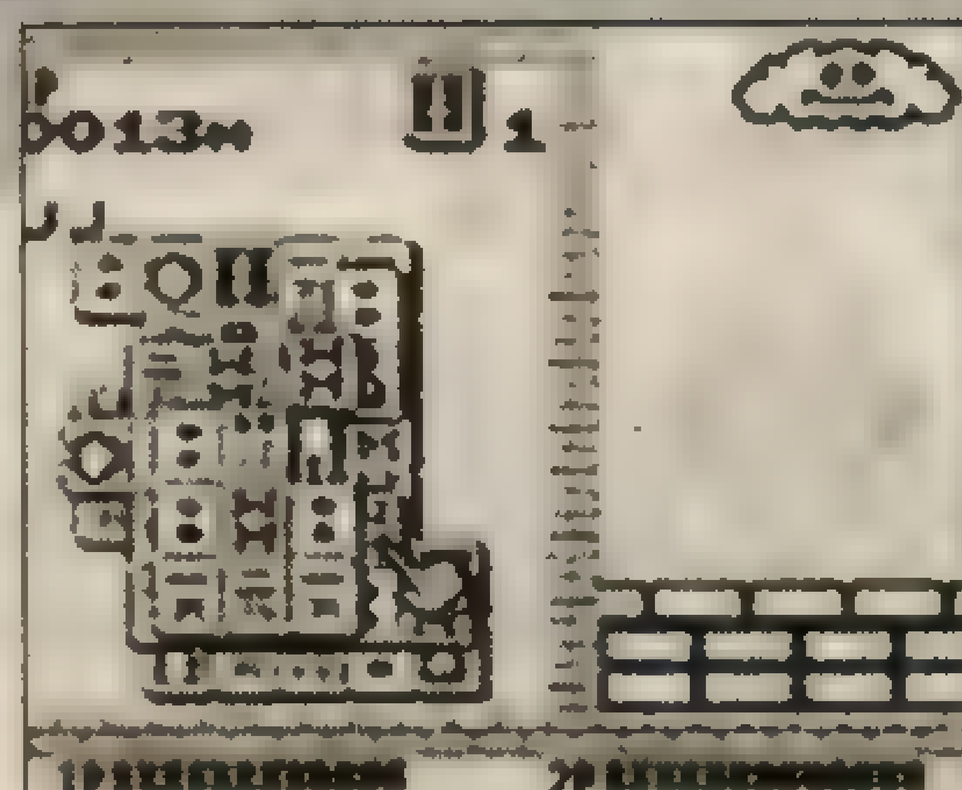
超级黑鲈鱼2



●STAR FISH
●SLG

钓鱼系列第2弹，包含剧情模式在内的4种模式。

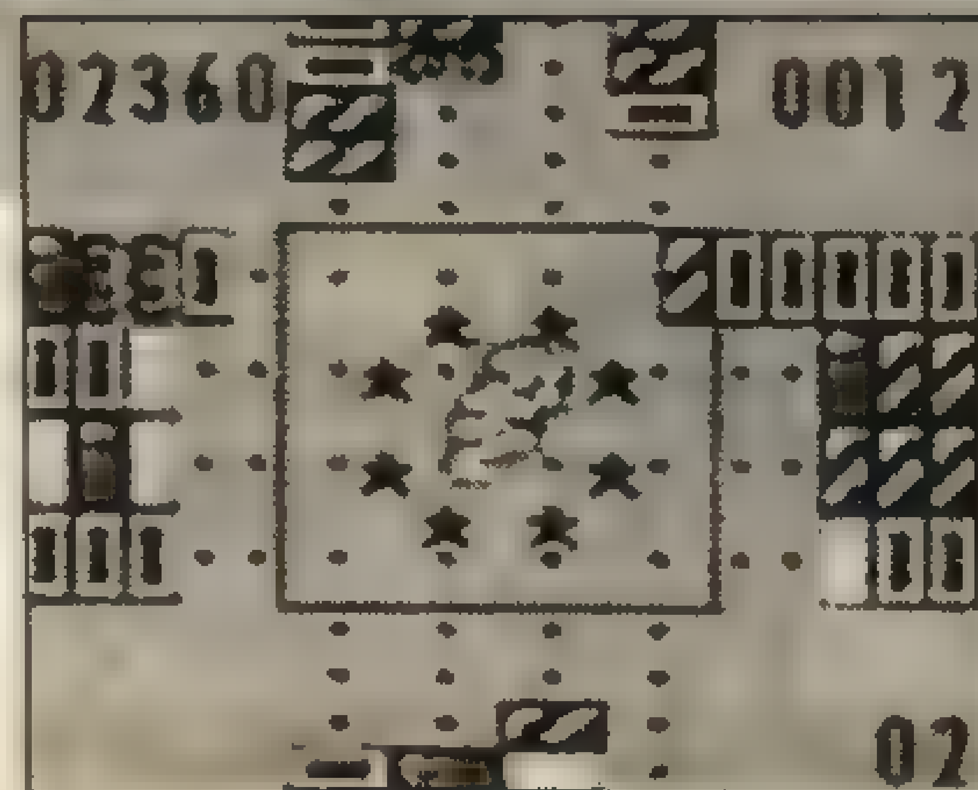
上海袖珍版



●SON SOFT
●PCZ

通过麻雀牌解迷的名作。可以享受解放12宫圣兽的乐趣。

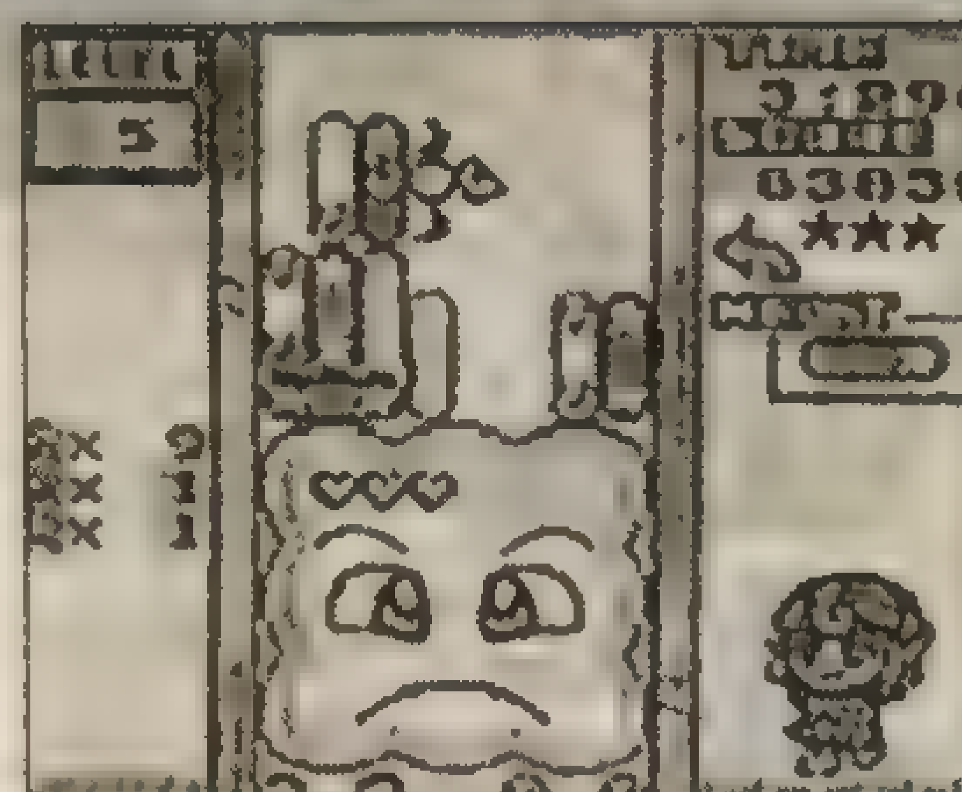
祖普



●GAMES
●PLZ

把敌人逼迫到中央地带而后消灭的射击类游戏。

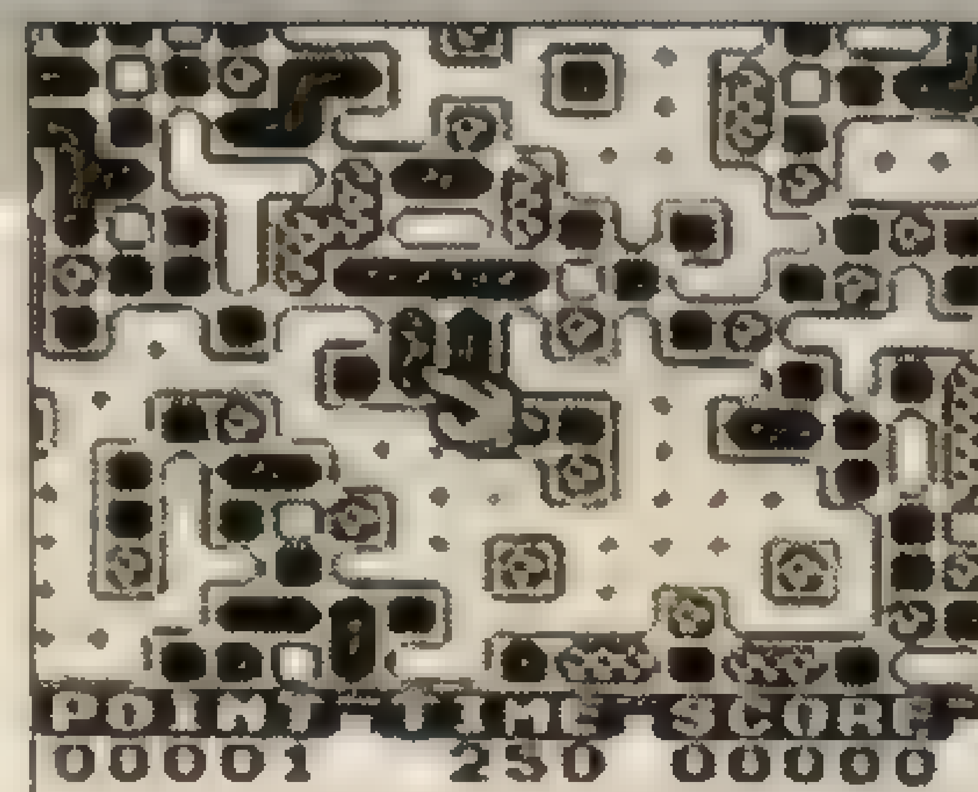
星星扫除



●AXELA
●PLZ

把大便收集起来，并把一点点堆高的木块消除的动作解迷游戏。

连棋子游戏



●HVDSON
●PLZ

把同种类的棋子连结起来它们就消失了，测试玩家智力的名作解迷游戏。

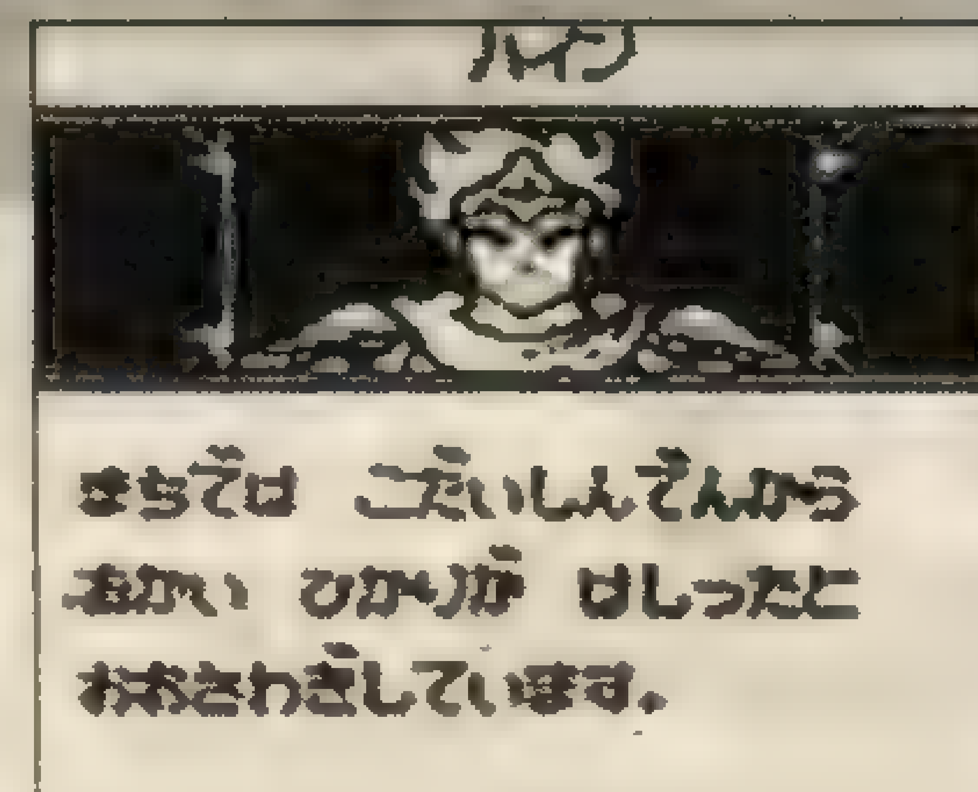
超级打击王～战斗凤凰



●HUDSON
●ACT

独创的游戏，击打战士展开超强战斗。

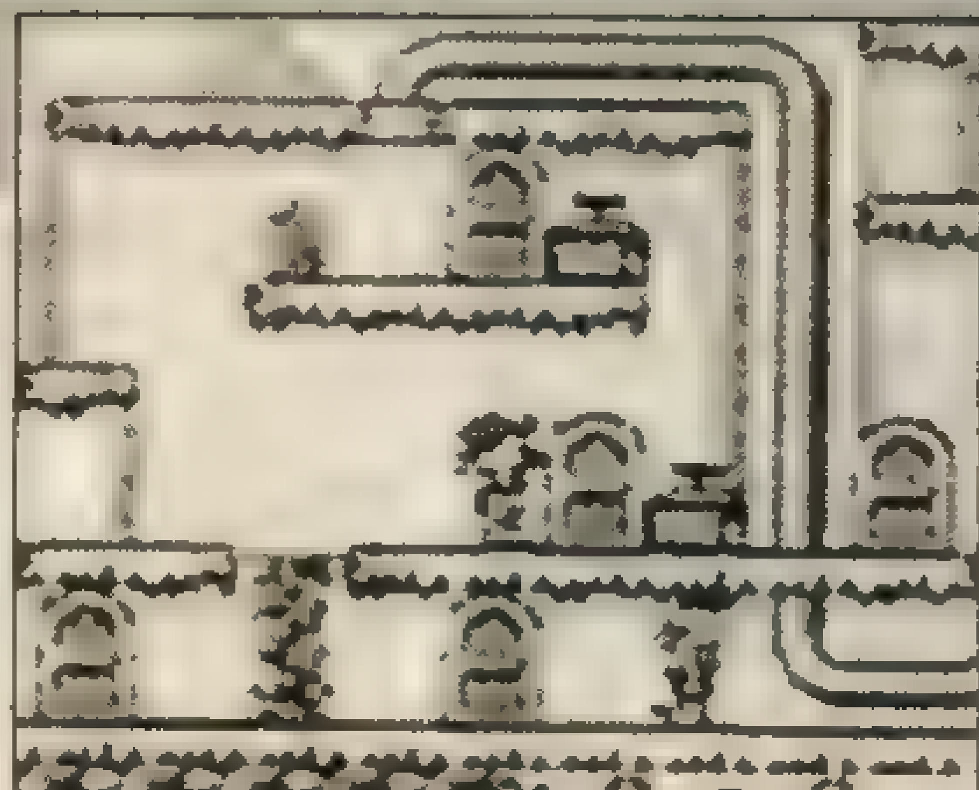
选择1&2～被选择者/暗黑的封印



●KEMCO
●CLT

颇具风格的RPG名作，系列共两种游戏集于一卡。

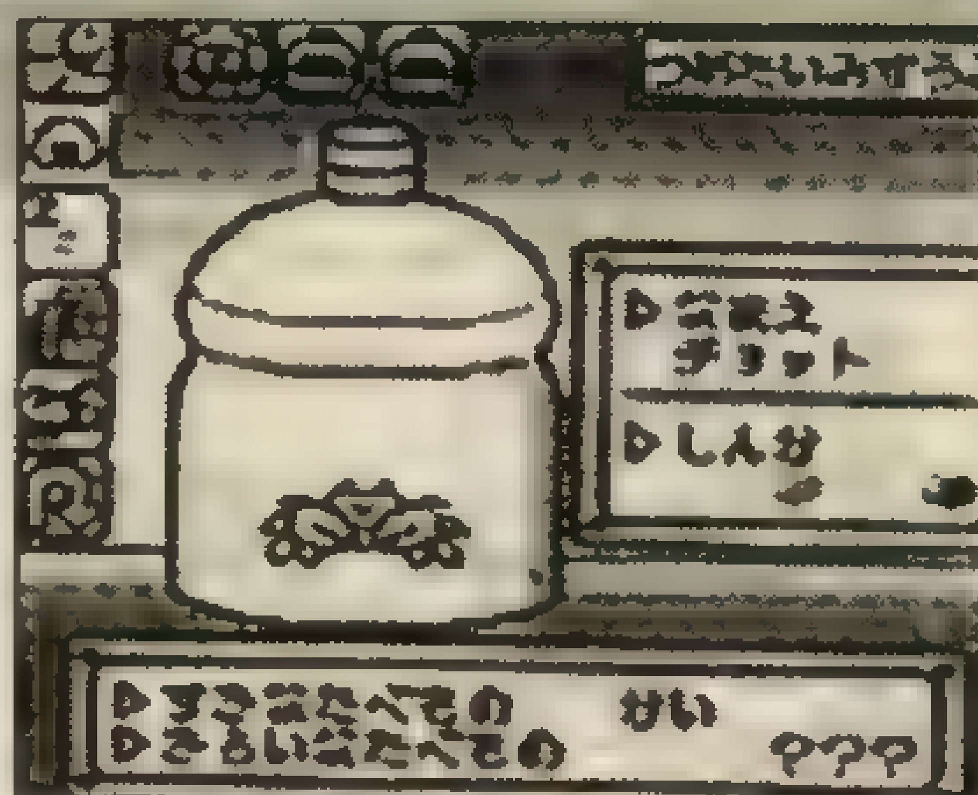
小子，走开！



●KEMKO
●ACT

主人公寻宝大探险，收集8把钥匙逃出场景的游戏。

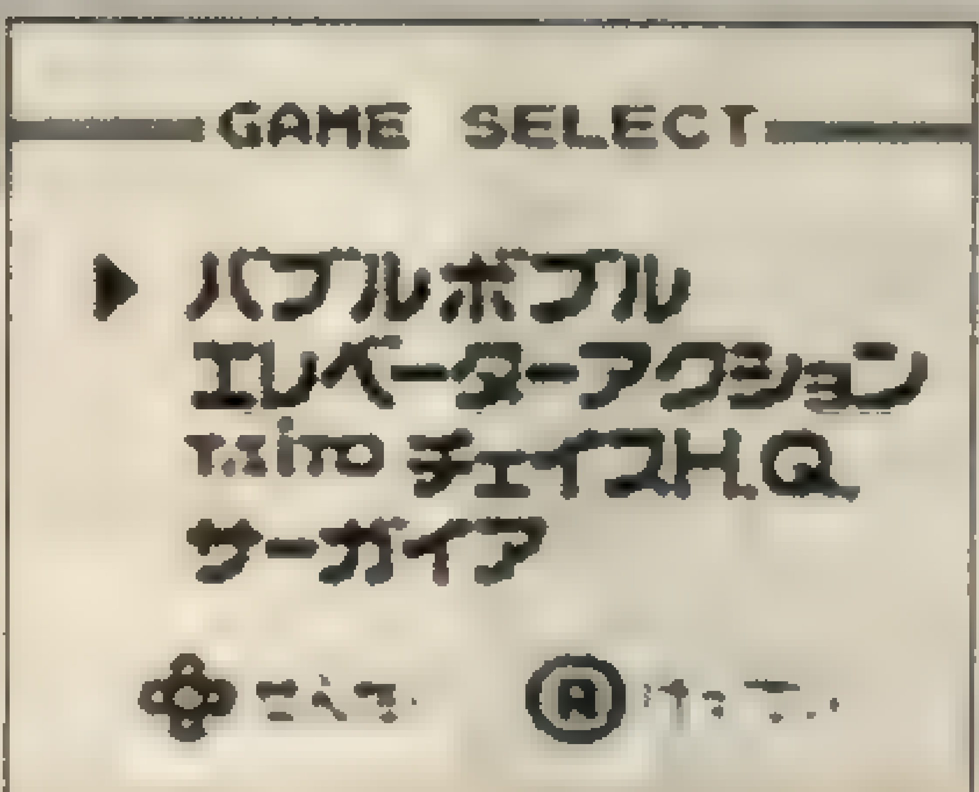
超魔神英雄传 2



●BANPRESTO
●SLG

饲养怪兽并让它们合体，喂养的食物也可以合体喔。

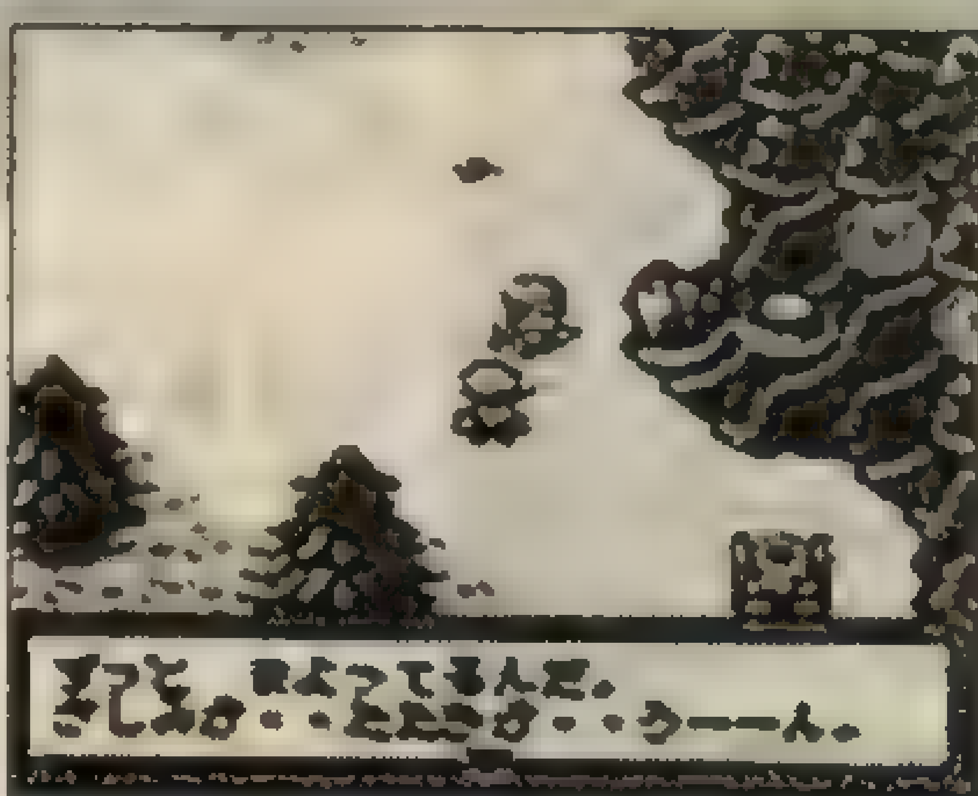
标题游戏大联合



●TAITO
●CLT

包含有バブルボブル，エレベーターアクション在内的4部名作的合集。

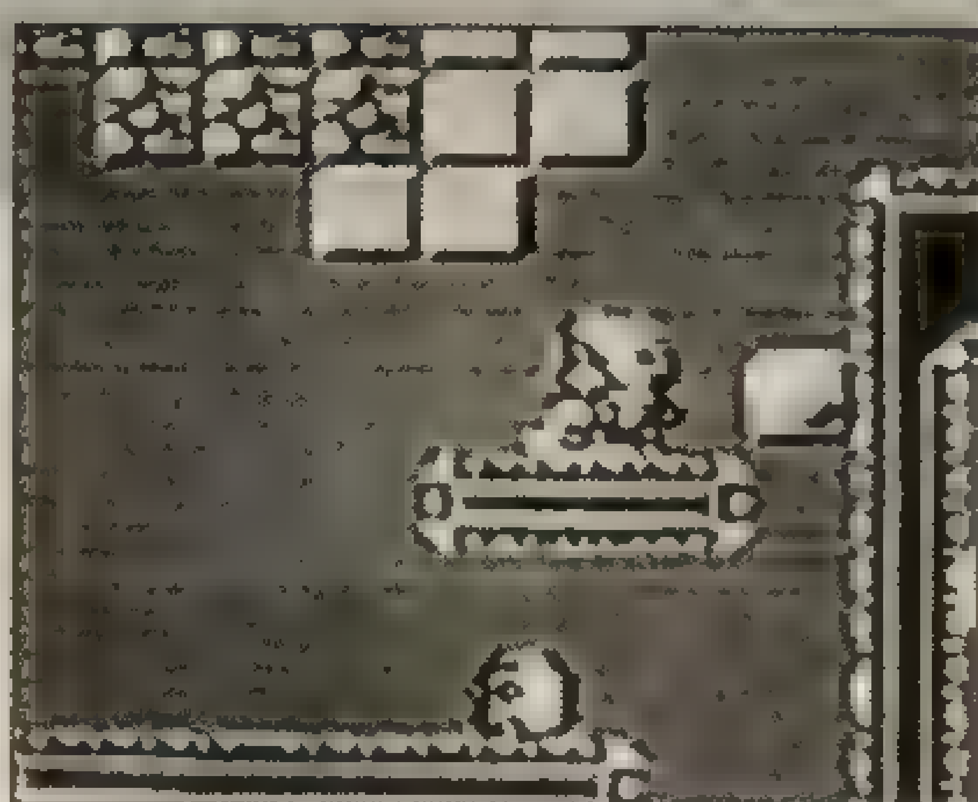
钓鱼先生



●J·WING
●RPG

为了能钓上虚幻之鱼而去旅行的游戏。垂钓的结果会记录下来，也有图鉴。

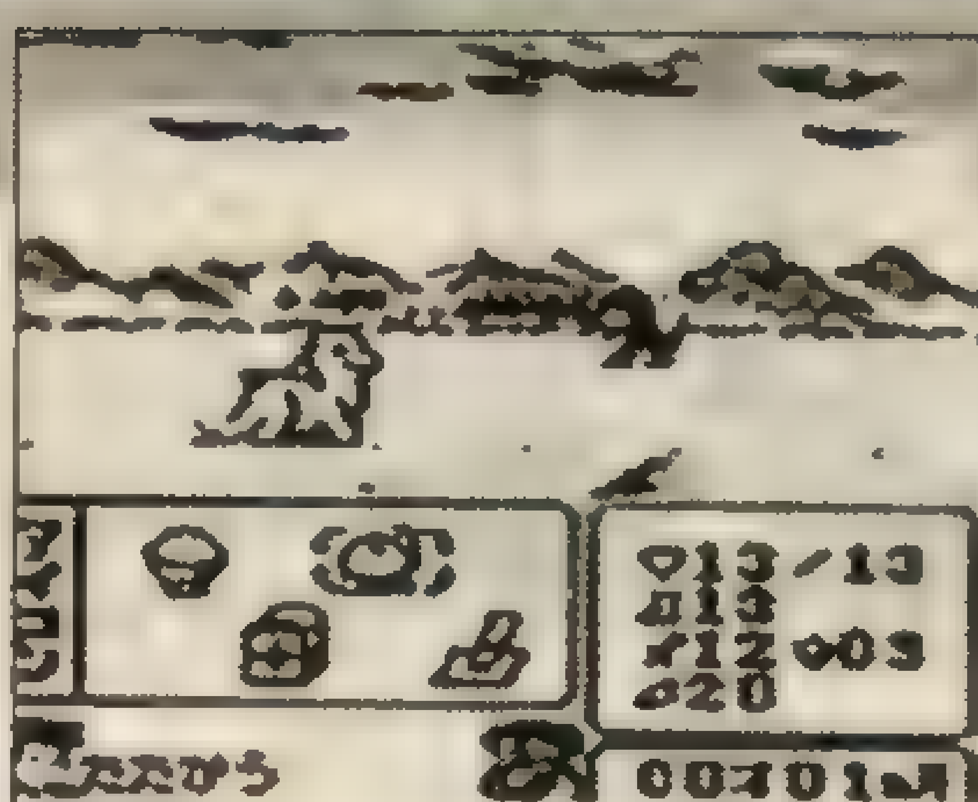
查鲁波 55



●日本系统支持
●PLZ

机器人查鲁波跳过障碍，破坏陷阱挑战巨大迷宫的游戏。

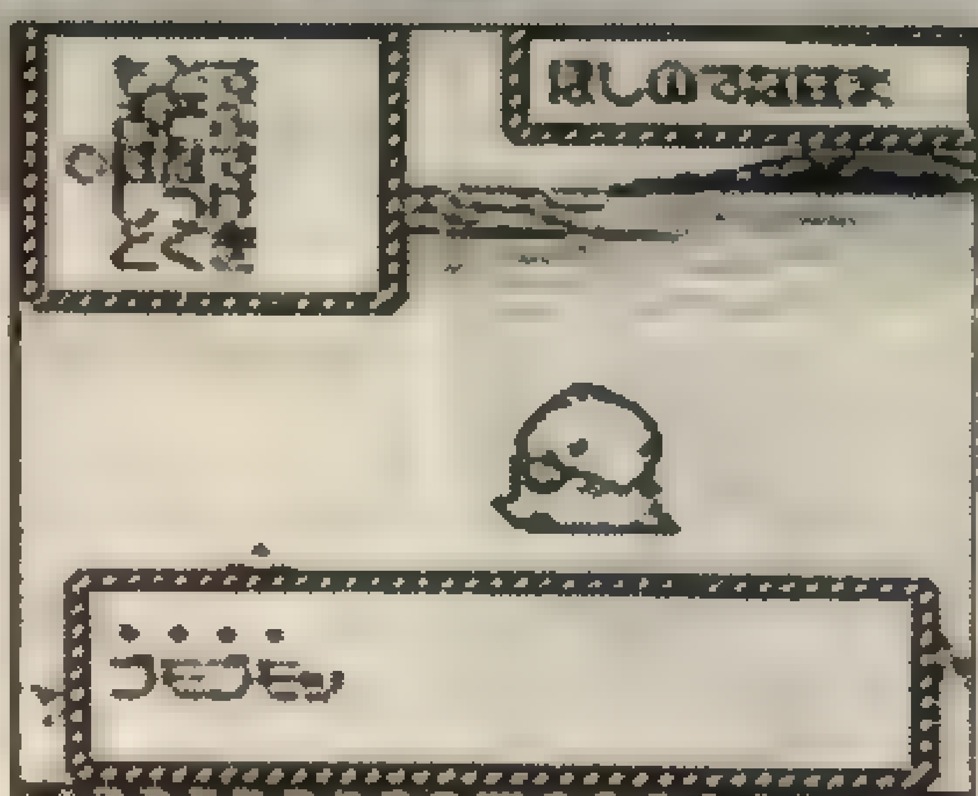
恐龙大战



●J·WING
●SLG

孵化恐龙蛋并把小恐龙养大并调教它们的游戏。也会产生独创的恐龙。

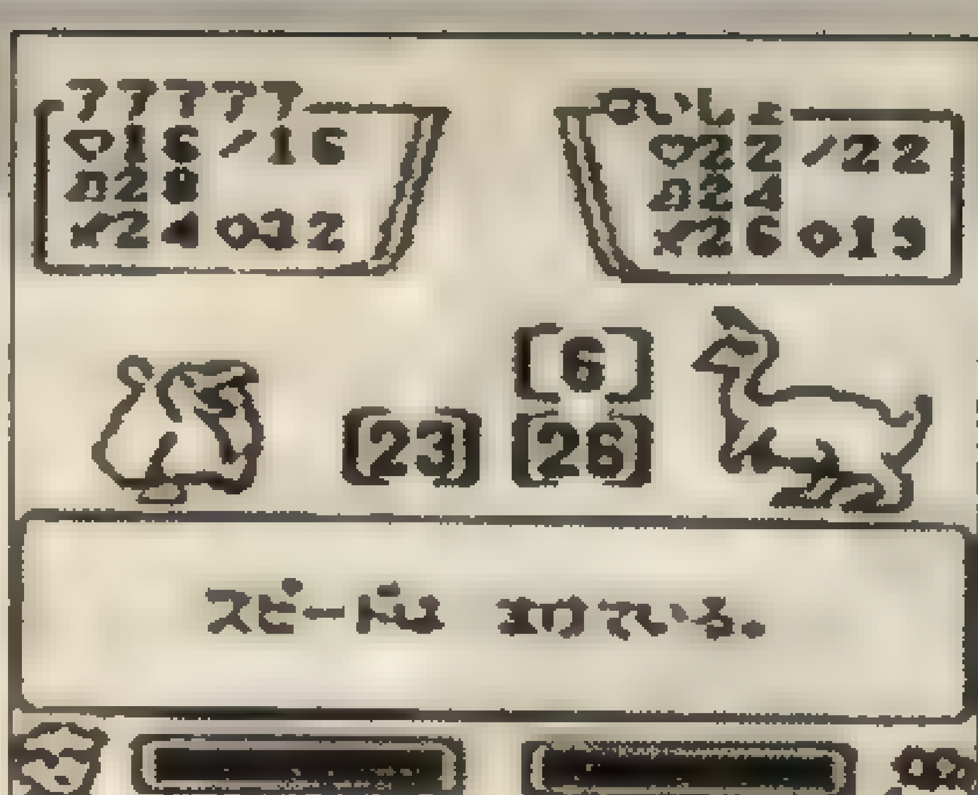
超魔神英雄传



●BANPRESTO
●SLG

养育宠物怪兽“花纹宠物”的怪兽方法不同种类也会有变化。

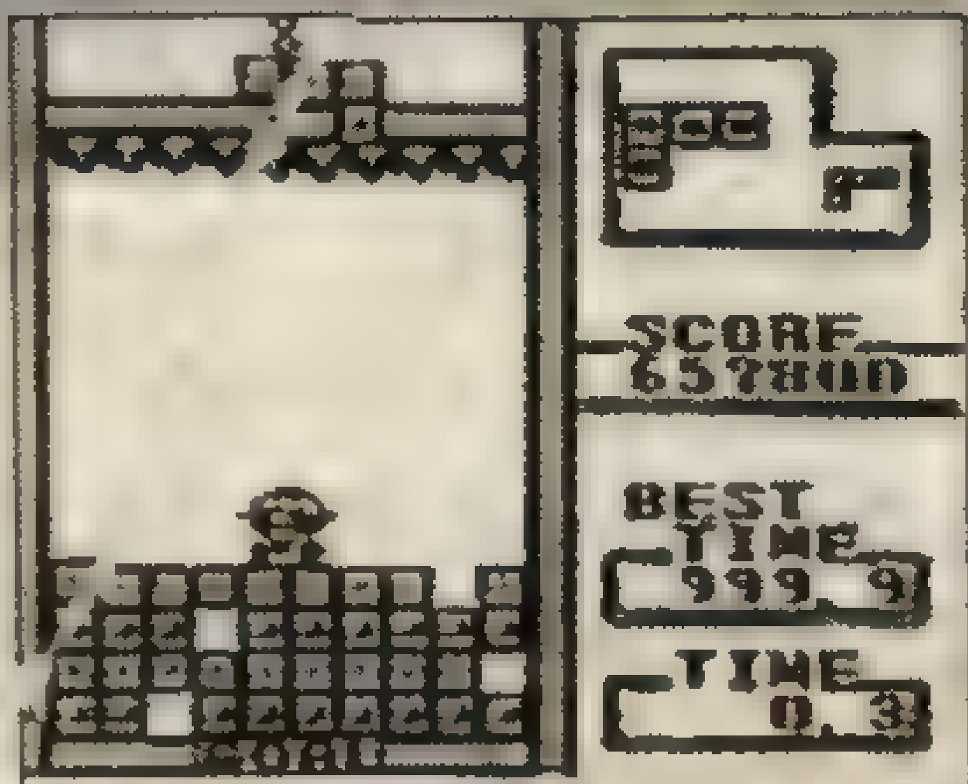
恐龙大战 2



●J·WING
●SLG

“恐龙大战”的第二弹，系统更超完善。

俄罗斯方块·加强版



●JALECO
●PLZ

让地下存在的甲拉到达目的地的带有规则的テトリス。

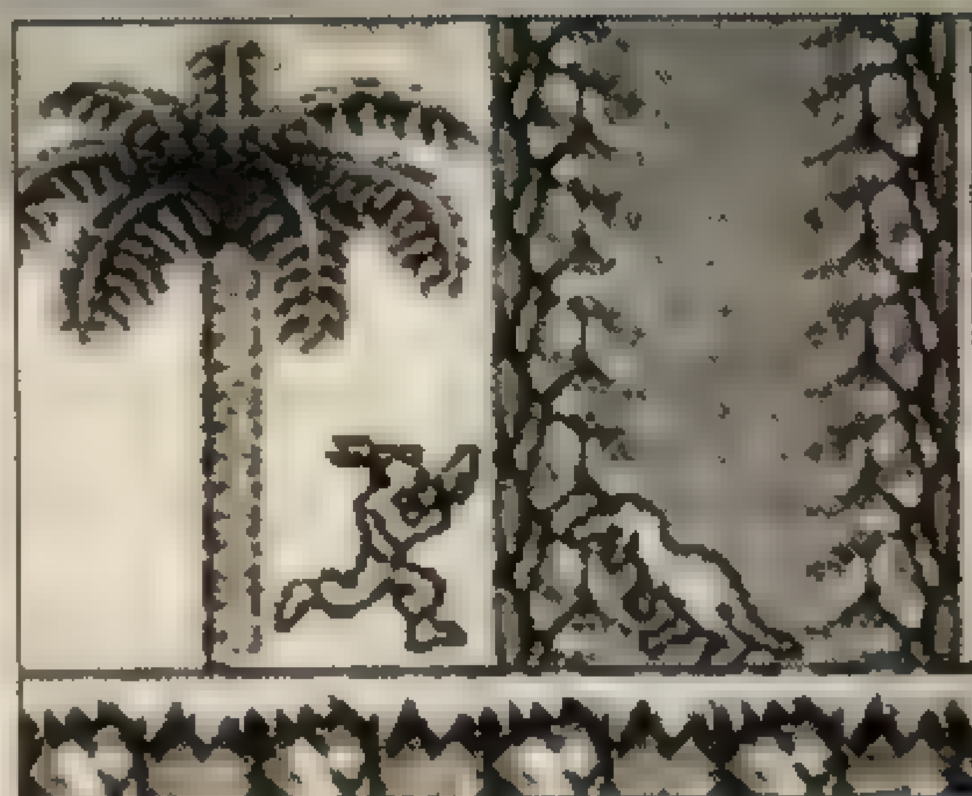
扑克大全GB



●SCEI
●CLT

可以享受到五种不同的扑克游戏，通过联机还可进行二人对战。

杜罗克·恐龙大决战



●STAR FISH
●ACT

在恐龙与怪兽泛滥的8个世界里战斗的游戏。

NAMCO长廊3



●NAMCO
●CLT

收录了《巴比伦塔》等几款经典游戏。

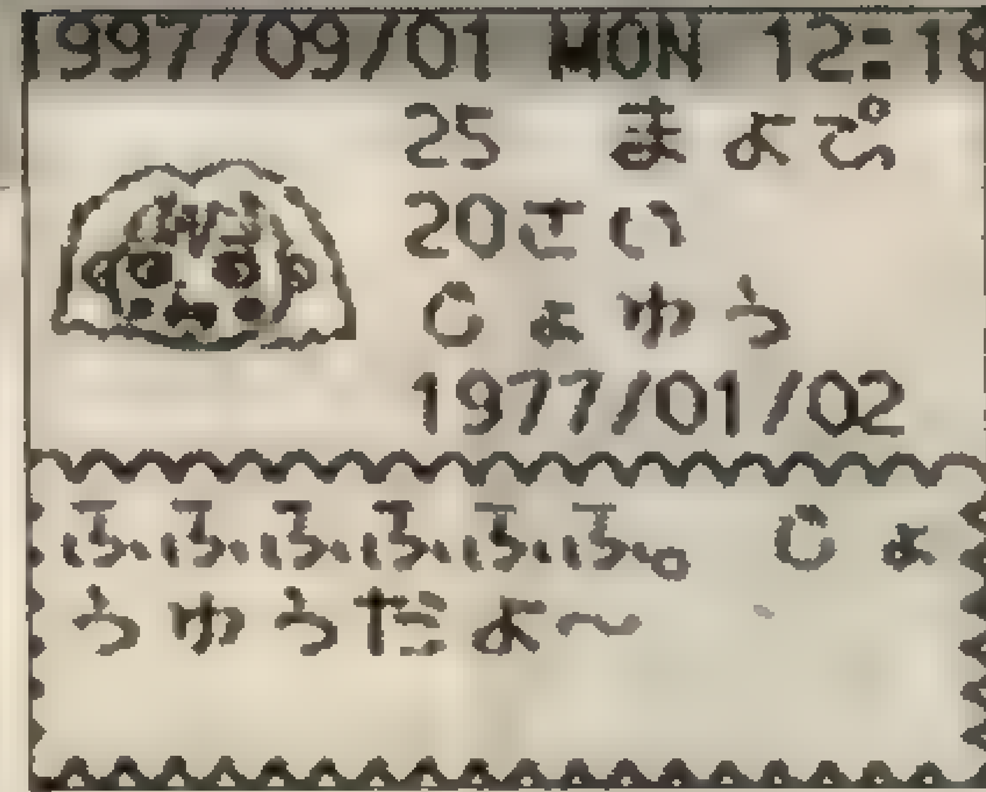
东京迪斯尼乐园梦幻旅行



●TOMY
●ACT

场景与旅行路线均模仿了现实中的迪斯尼乐园。

日刊BP恋爱俱乐部



●I'MAX
●ETC

通过BP机留言、结交异性朋友。还可以体验到占卜的乐趣。

机器猫赛车



●EPOCH
●RAC

可以享受到使用机器猫秘密道具的精采赛车场面。

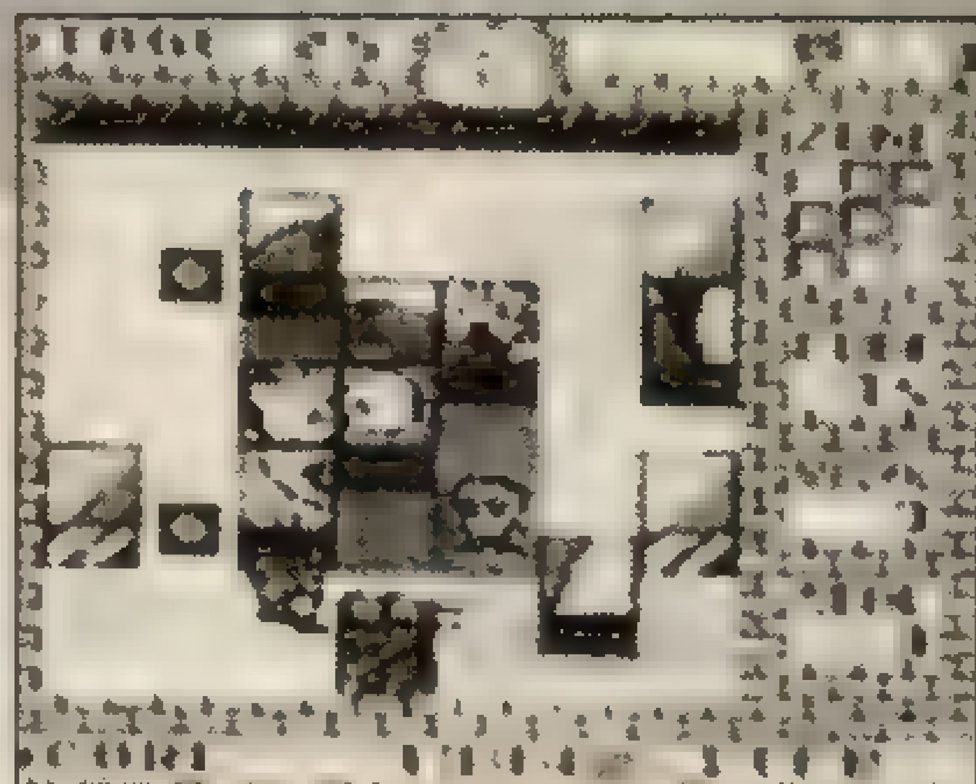
日本代表队 光荣十一人



●TOMY
●SPG

以亚洲区预选赛直到世界冠军为目标。日本国脚真名登场。

忍者乱太郎 GB 拼图挑战赛



●文明脑
●SLG

通过上下左右挪动方块完成图案的拼图游戏。

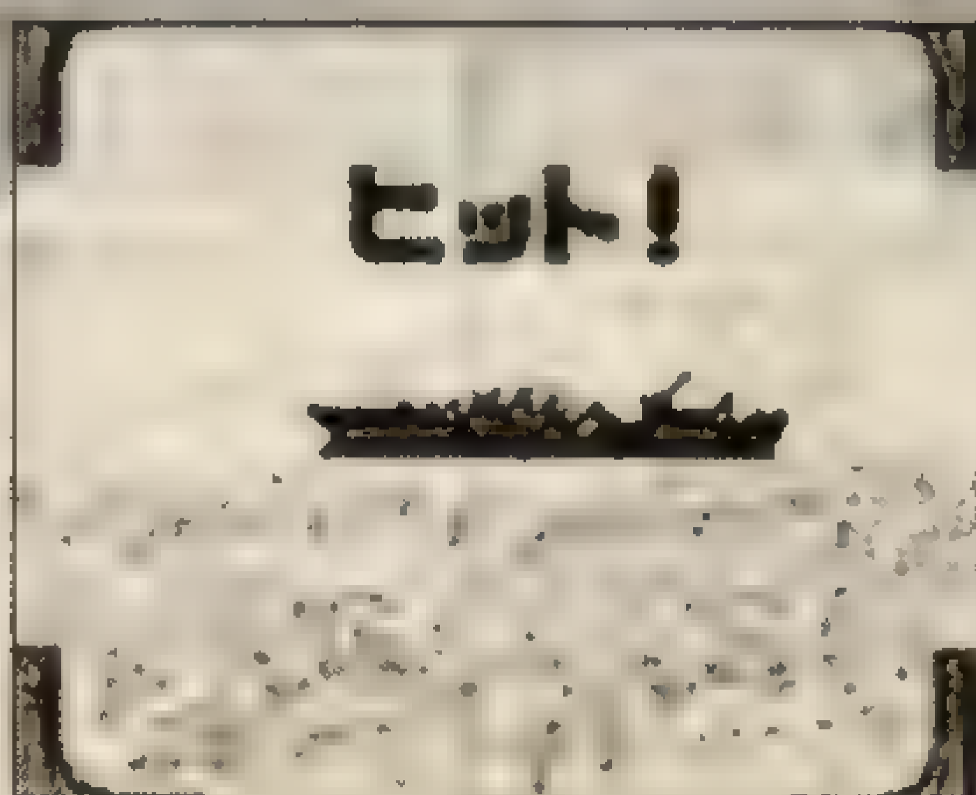
热斗　饿狼传说 RBS



●TAKARA
●FTG

凶猛的必杀技和可爱的主人公令人爱不释手。

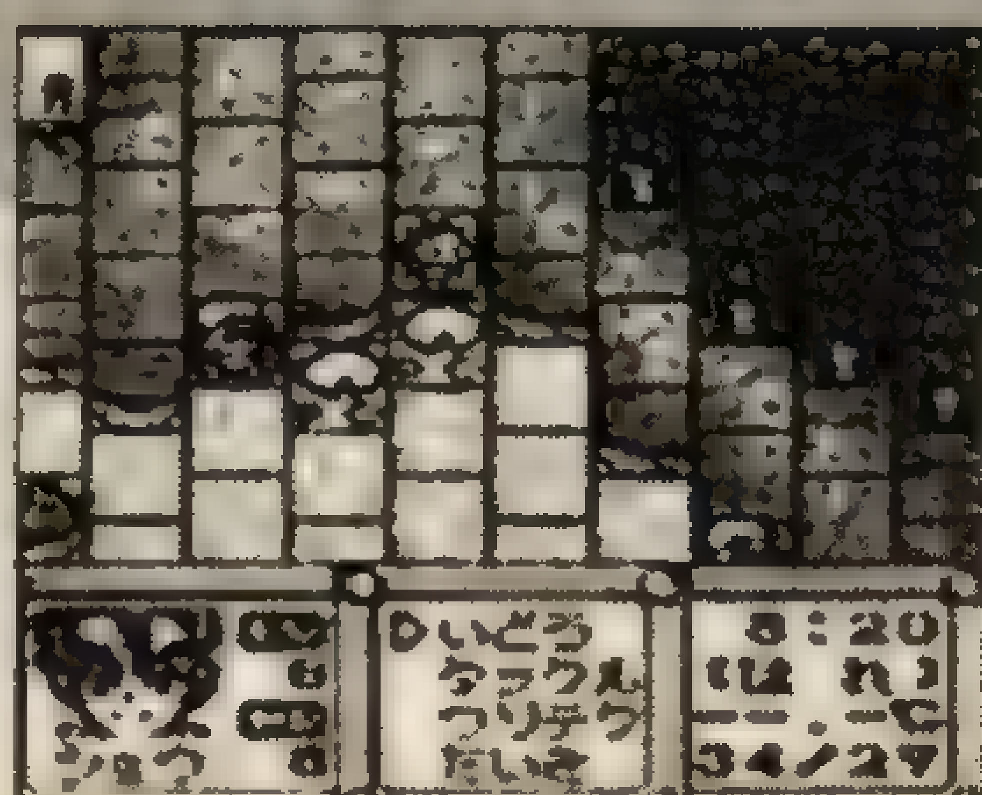
苍海舰队'98



●ショウエイシステム
●SLG

在有坐标的界面上布置己方舰队，以全歼敌方舰队为目标。

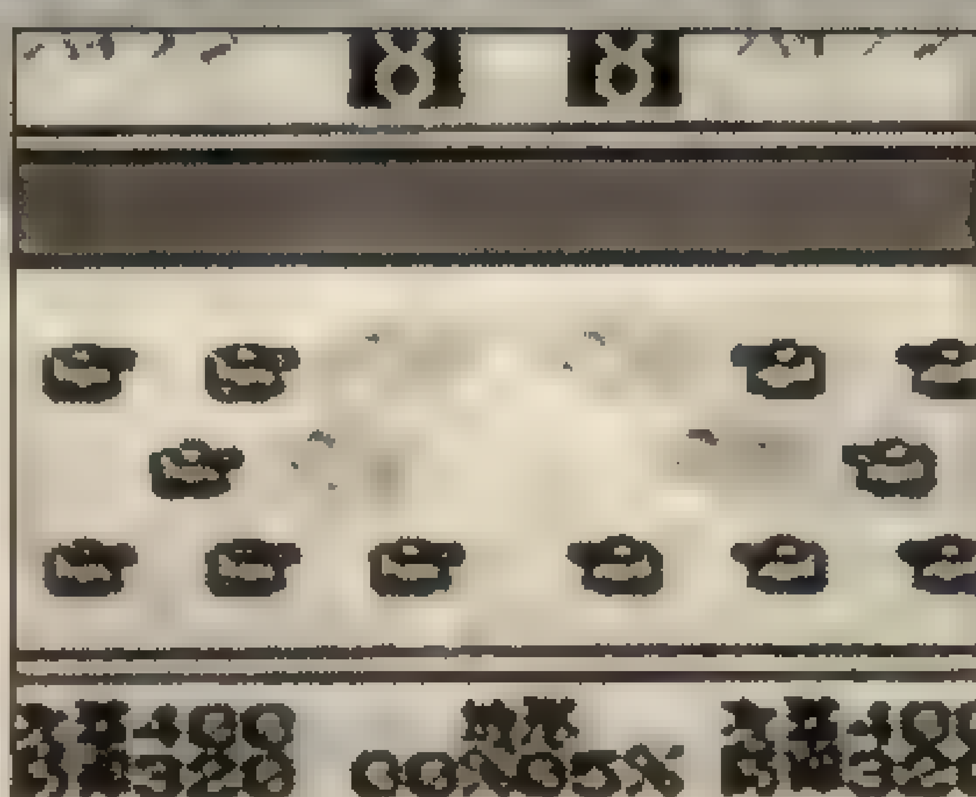
爆钓烈传　翔·垂钓



●文明脑
●SLG

可以亲身体验到从寻找垂钓点到放下鱼钩的钓鱼的真正乐趣。

耐克塔利斯 GB



●HUDSON
●BTL

以破坏设置在月球基地上的攻击地球的最终武器为目标。

泡泡龙 GB



●文明脑
●PUZ

相同的泡泡连在一起即可消去的拼图类游戏。三种方式以供选择。

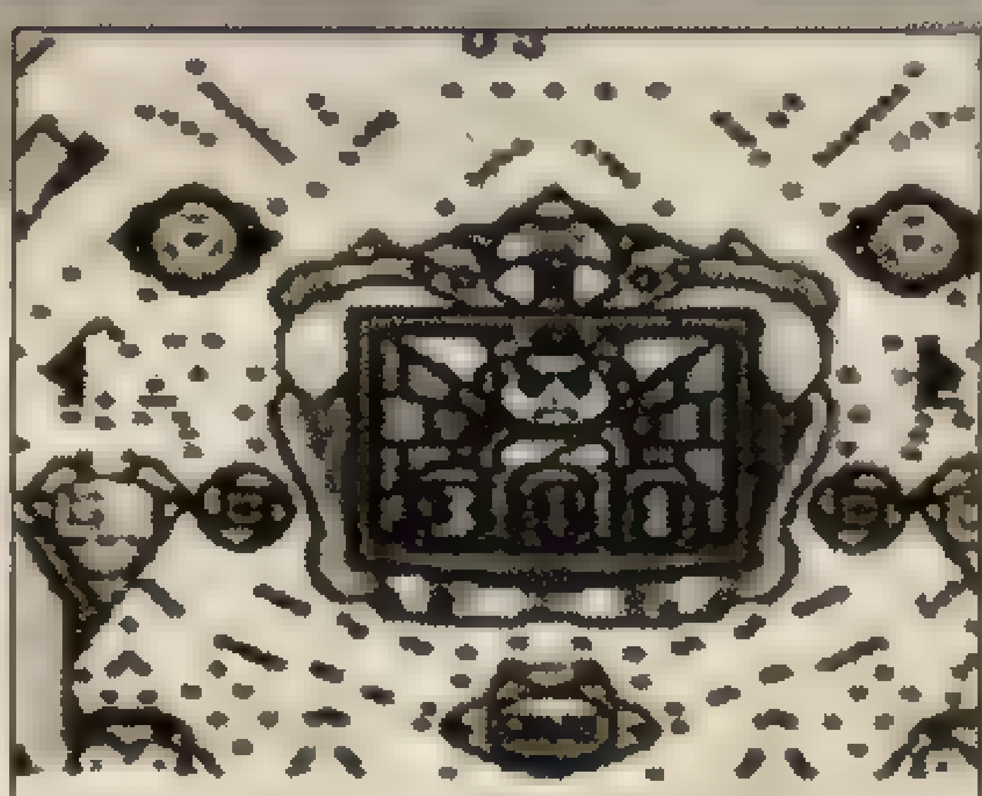
热斗　格斗之王 96



●TAKARA
●BTL

深受大家喜爱的格斗家们展开了激战，必杀技等动作令人眼花了乱。

柏青哥 CR 木工阿源



●日本电话网
●ETC

柏青哥大赛上一对一的挑战，以早先对手获得 2000 发为目标。

巴克斯巴尼合集



●KEMCO
●CLT

在动画中大受欢迎的小精灵们在GB中依然活跃，全新动作游戏集。

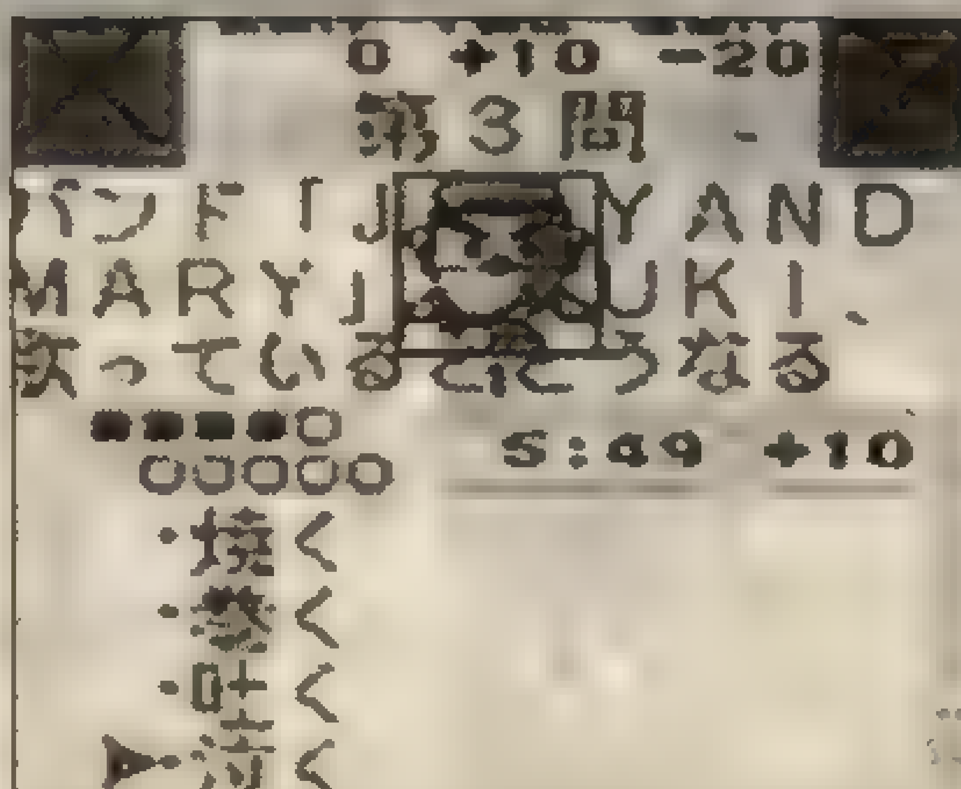
普里克拉口袋2 彼氏改造大作战



●ATLUS
●ETC

为了在毕业仪式上拍下令人怀念的照片，把男朋友打扮得帅呆了。

智力抢答游戏 王座决定战



●JALECO
●ETC

与CPU进行智力抢答，经过五轮选拔，向奖杯发起冲击。

人材外流



●ACCLAIM JAPAN
●PUZ

将零乱的图块来回搬动，依照样图的模样排列的拼图游戏。

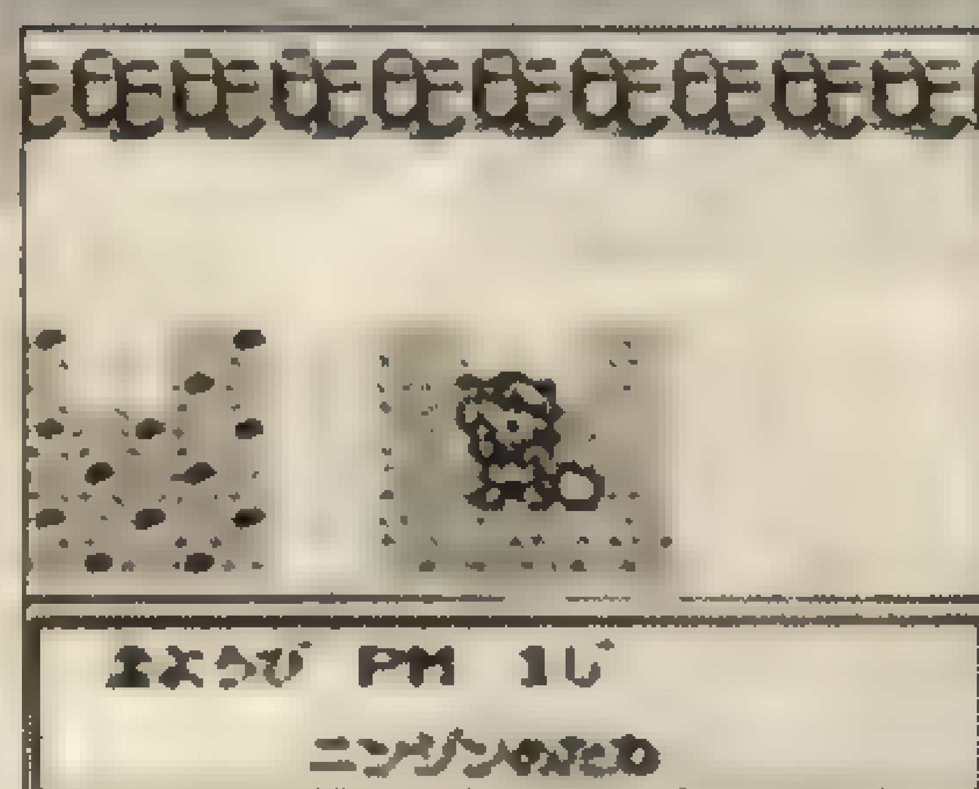
力量职业棒球GB



●KONAMI
●SPG

包括了12支球队，总共312名球员最新数据的棒球游戏。

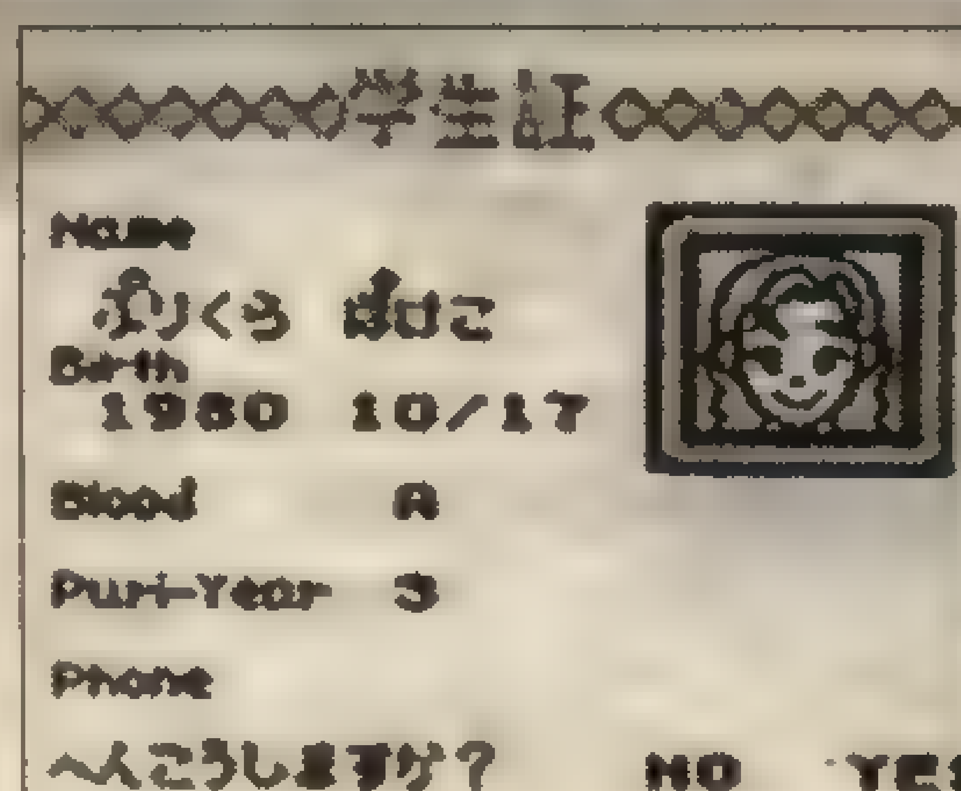
牧场物语GB



●PACK IN SOFT
●RPG

既可栽种作物，又能饲养动物，充分体验悠闲的牧场生活。

普里克拉口袋 不完全女子校便览



●ATLUS
●ETC

为收集普里克拉，解开传说中的"普里克拉女王"之谜，踏上冒险的征程。

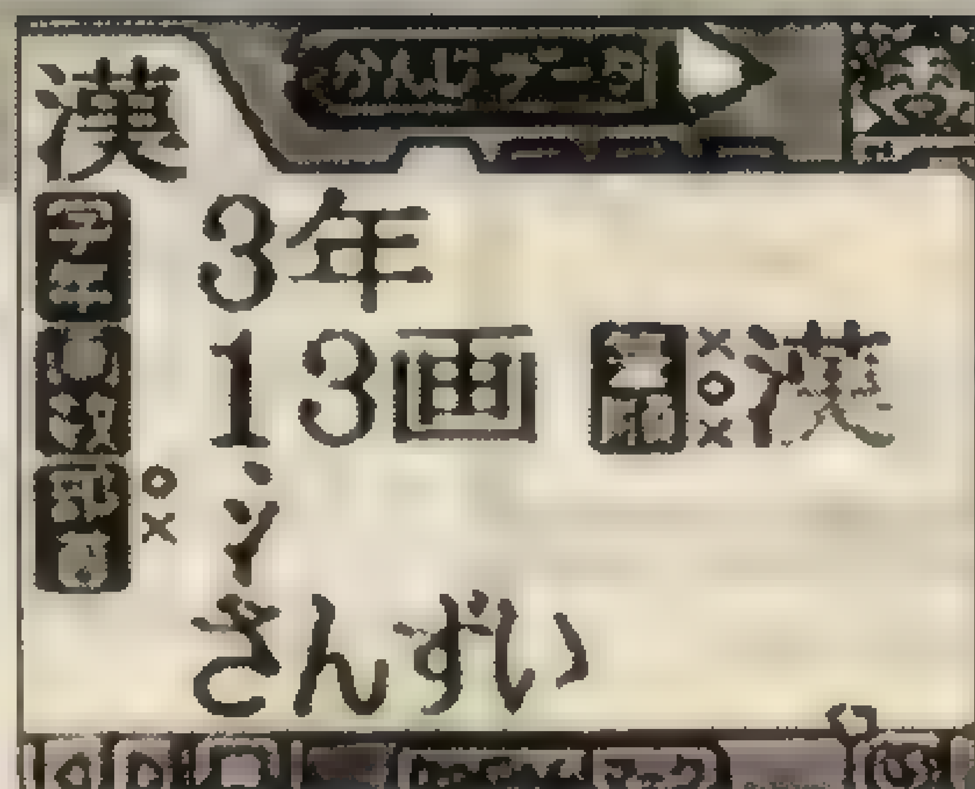
袖珍相机



●任天堂
●ETC

GB也可当作相机。像片可以用另卖的袖珍打印机打印出来。

袖珍汉字郎



●新学社
●ETC

可以学习小学阶段的汉字。以游戏的全新感觉挑战考试。

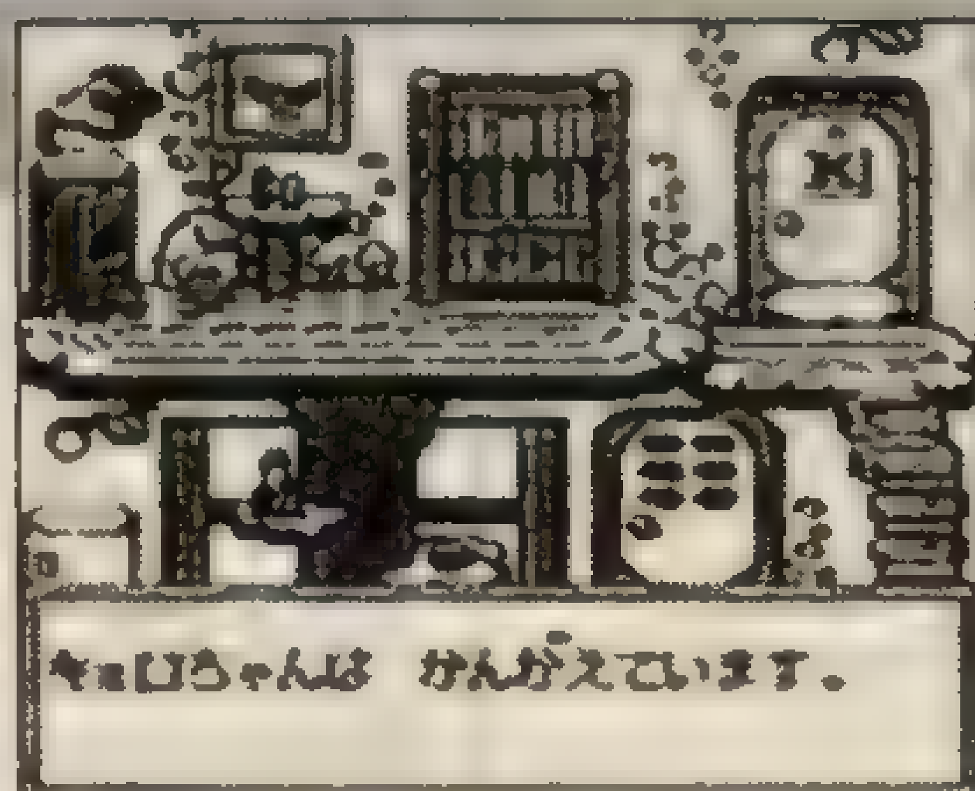
袖珍炸弹人



●HUDSON
●ACT

炸弹人跳跃着躲避敌人引爆炸弹与敌人展开作战。

小克罗



●TOMY
●ETC

深受玩家喜爱的小克罗从这里开始了他的冒险旅行。

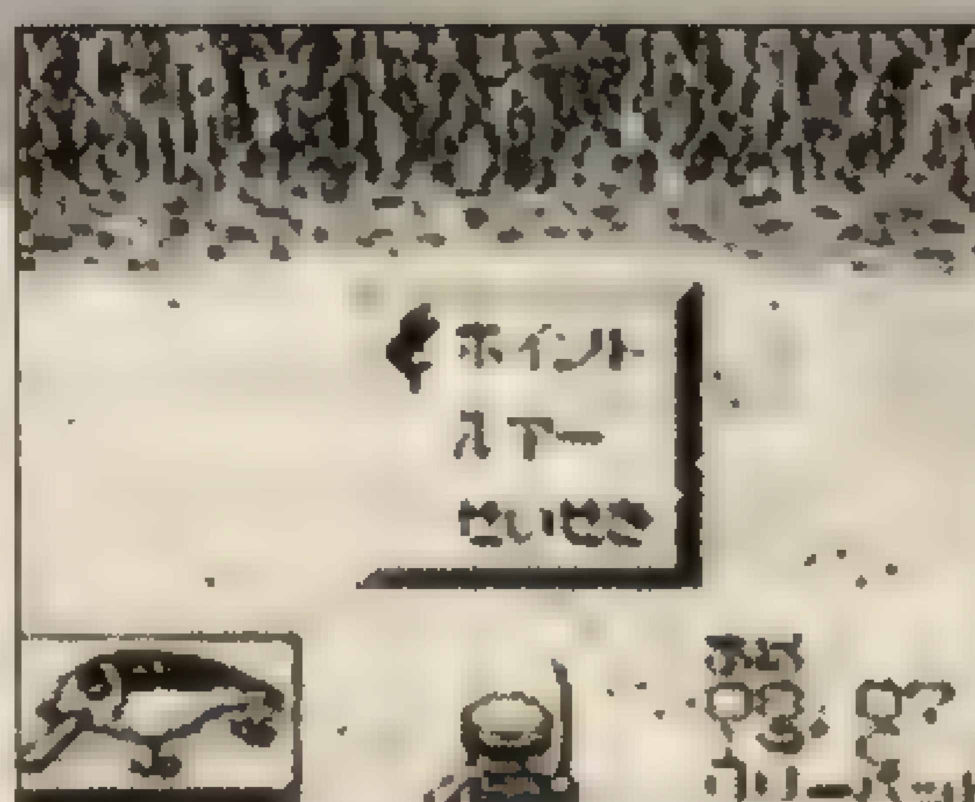
袖珍麻雀



●BOOTM UP
●TAB

[illegible]与实战完全相同的四人麻雀。具有操作简单，画面单纯的特点。

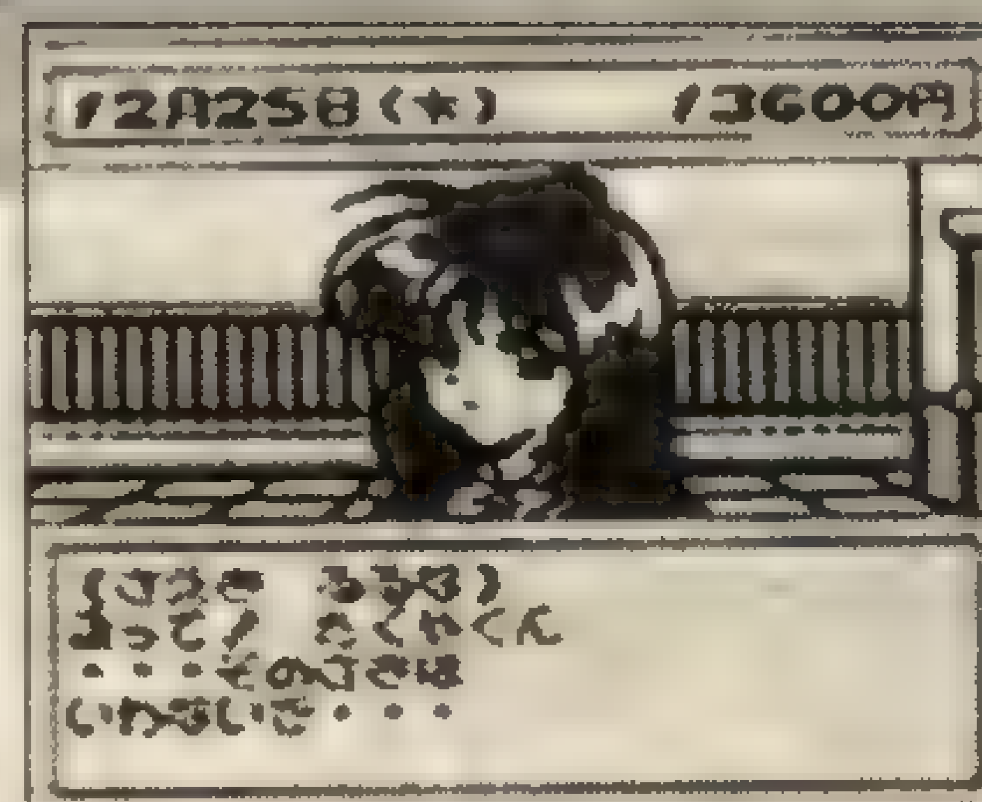
袖珍钓鱼



●BOOTM UP
●SPG

拥有三个大湖，八处垂钓点，九种鱼饵的钓鱼游戏。

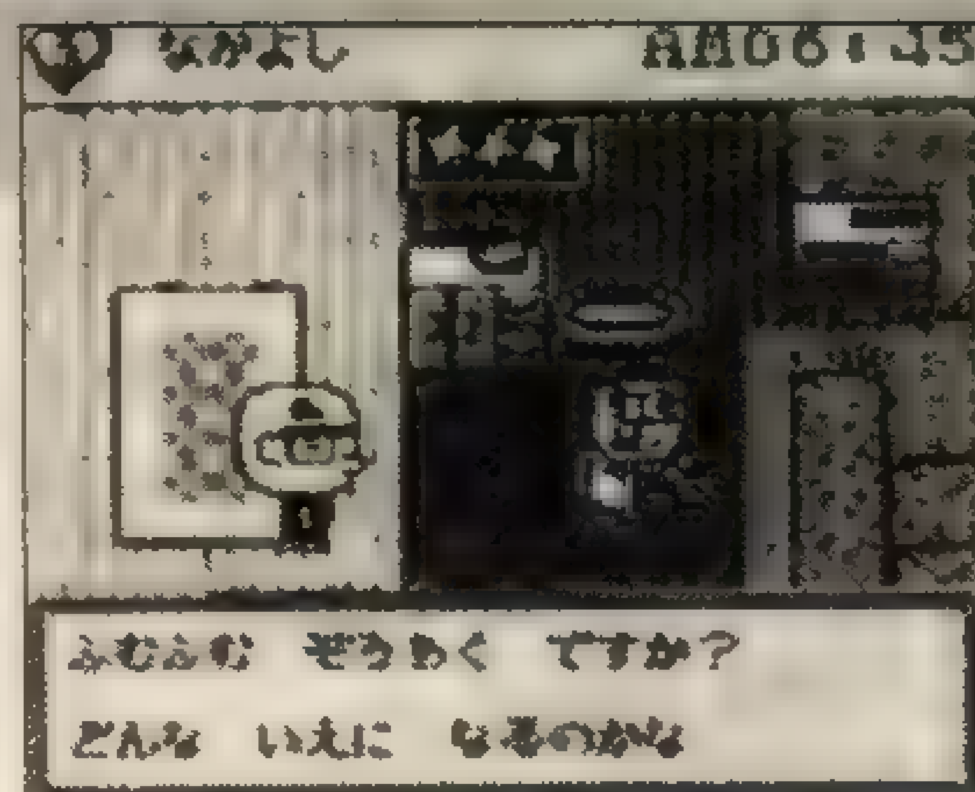
口袋恋爱



●KID
●SLG

以捕捉少女的心为目的的恋爱游戏，另外还有CD附属版。

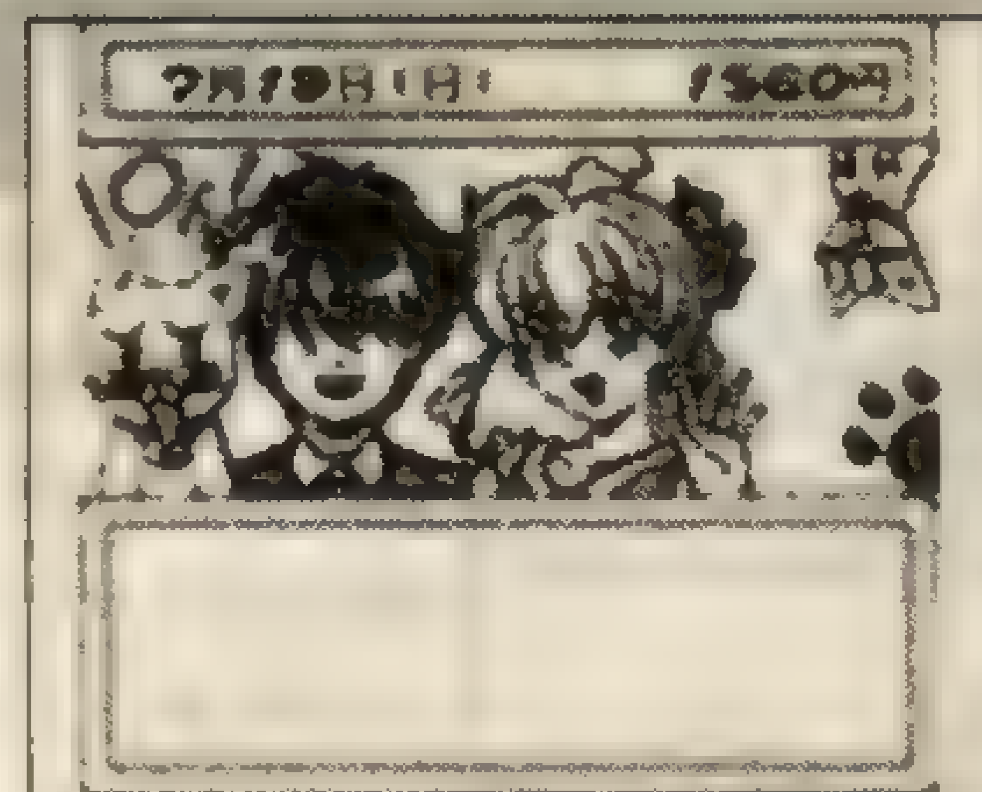
袖珍家庭GB



●HUDSON
●SLG

作为房东关照各个搬进你房产中的家庭的全仿真游戏。

口袋恋爱 2



●KID
●SLG

人物、场景和游戏时间都大为改进的第二代。带有附对话框的CD。

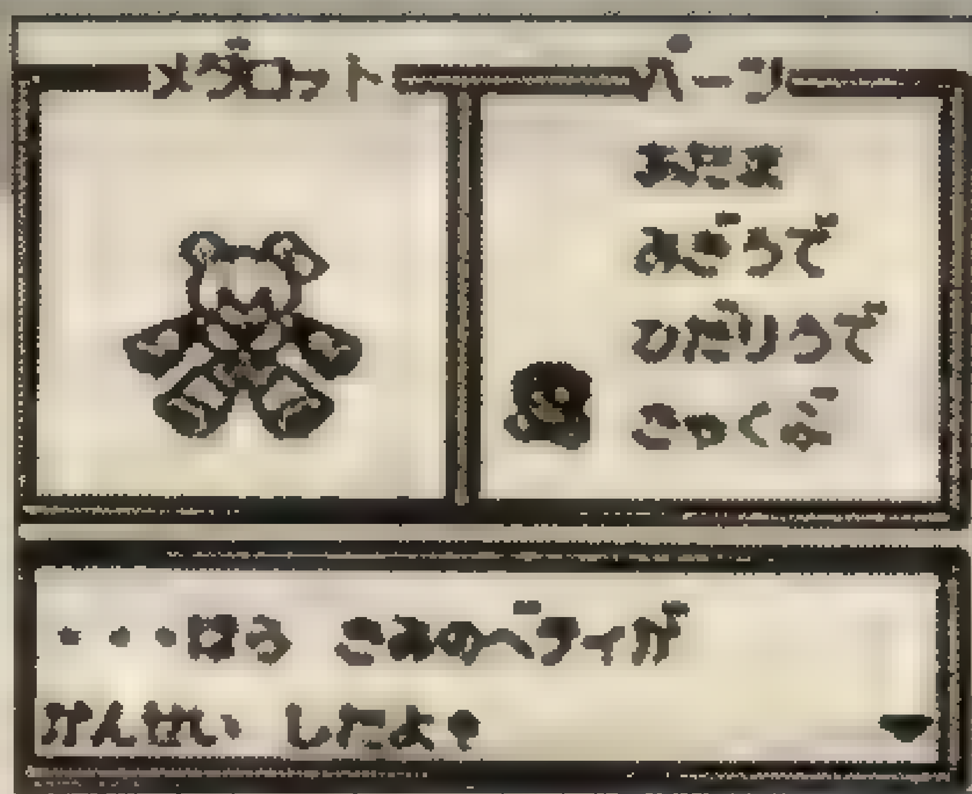
马赫 GOGOGO



●
●SLG

以马赫号为首的各款赛车供玩家选择与改进。

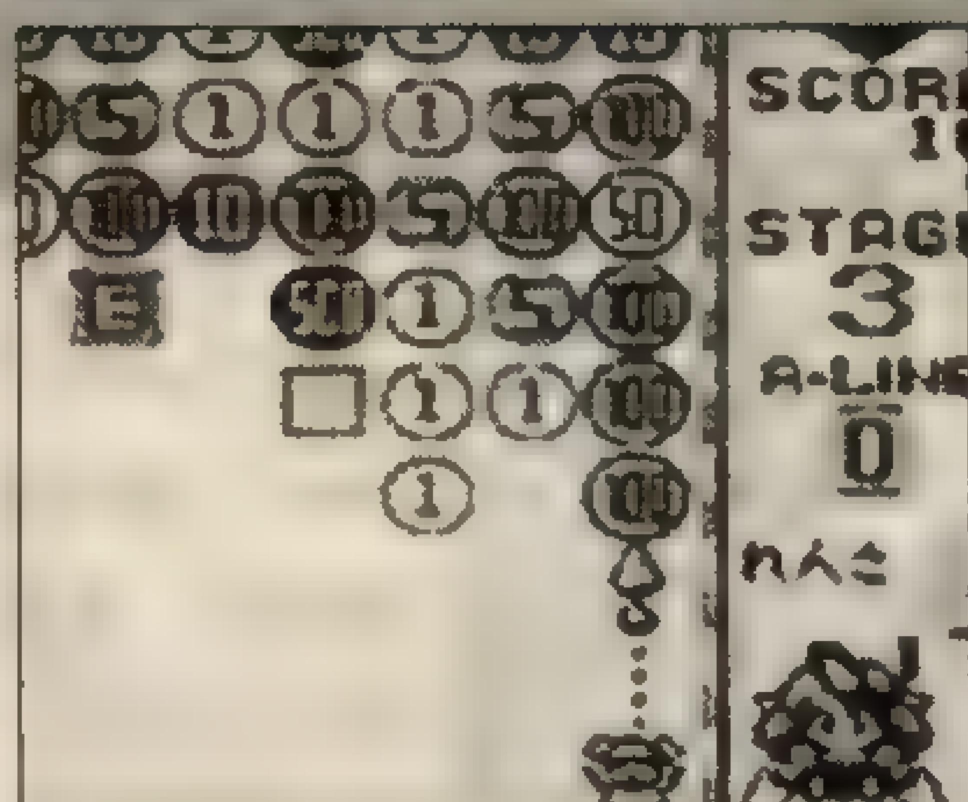
金属斗士·机器零件收集·机器零件收集2



●IMAGINEER
●RPG

大受欢迎的RPG游戏金属斗士增强版。开始处将提供两种不同剧情。

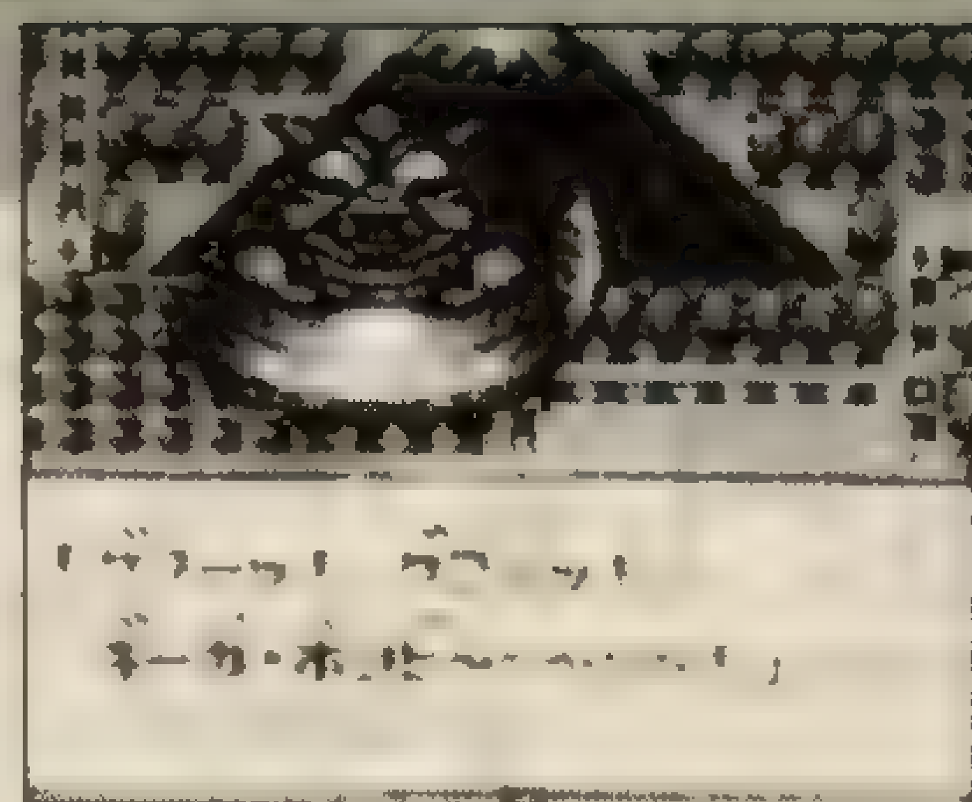
金钱偶像 货币兑换



●ATHENA
●PLZ

以兑换货币来进行攻击的动作拼图游戏，有联机对战等四种方式。

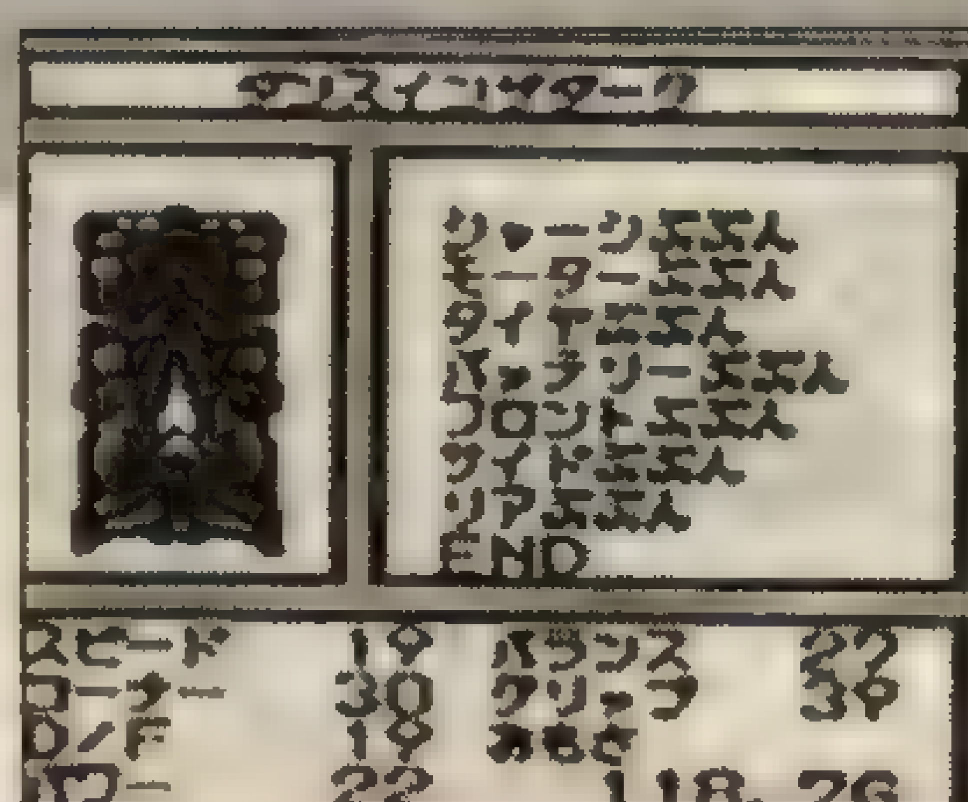
桃太郎电铁JR 环游全国卷



●HUDSON
●ETC

乘坐火车周游全国，同时购买物业的资产竞赛系列最新力作。

迷你四驱男孩Ⅱ



●J·WING
●SLG

组装赛车、精心维护，在比赛中挑战自我。

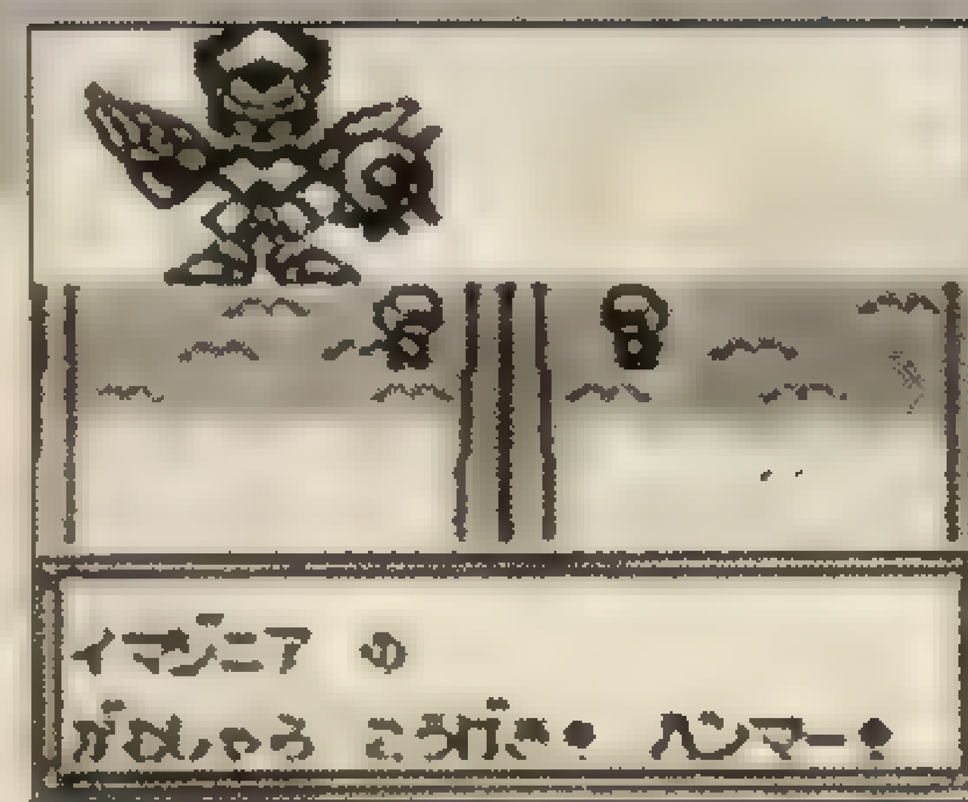
怪兽赛车



●KOEI
●RPG

怪兽们聚集在空地上以拉力形式进行比赛的RPG游戏。

金属斗士·变形头盔和武器



●IMAGINEER
●RPG

带着机器人宠物去冒险吧，开始处有两种不同的剧情在等着你。

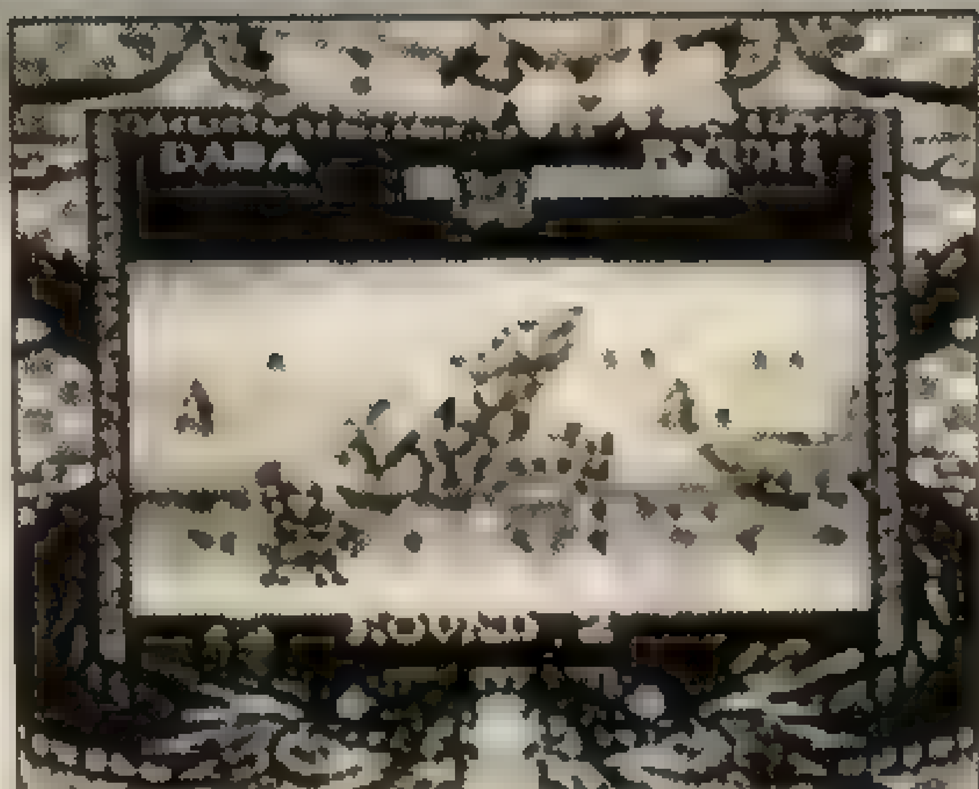
世界足球



●KONAMI
●SPG

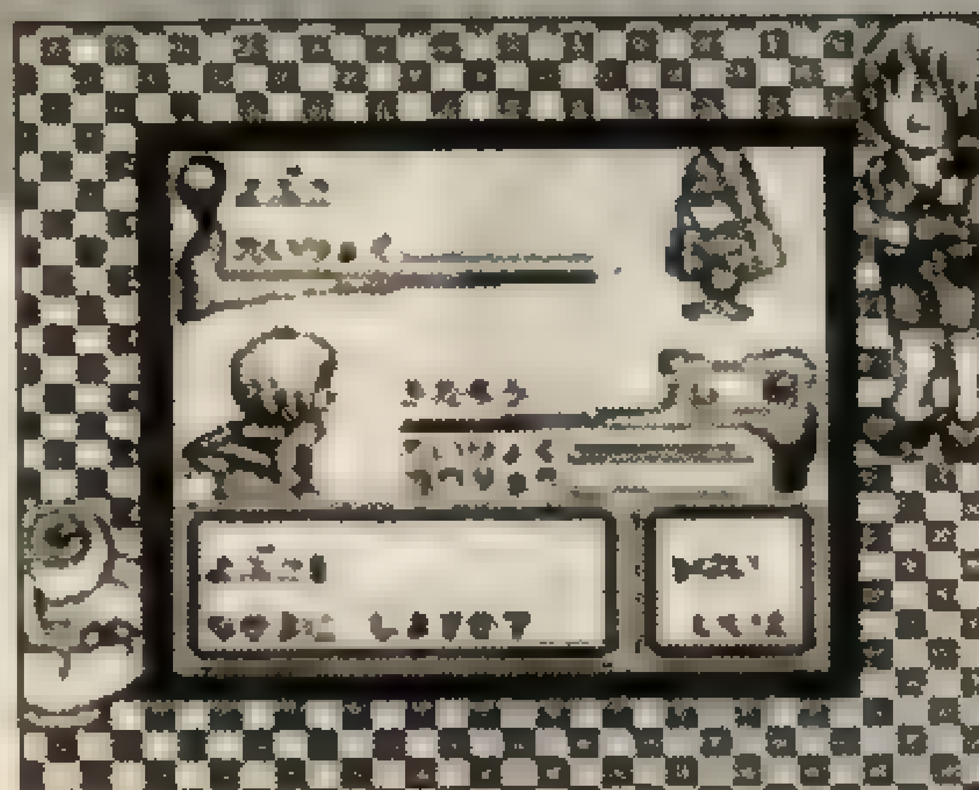
日本代表队全部真名登场的足球游戏。

SD飞龙拳外传2



●文明脑
●FTG
必杀技和秘诀；SD与ST等具有这些独特系统的对战格斗游戏。

鬼太郎·妖怪创造主现



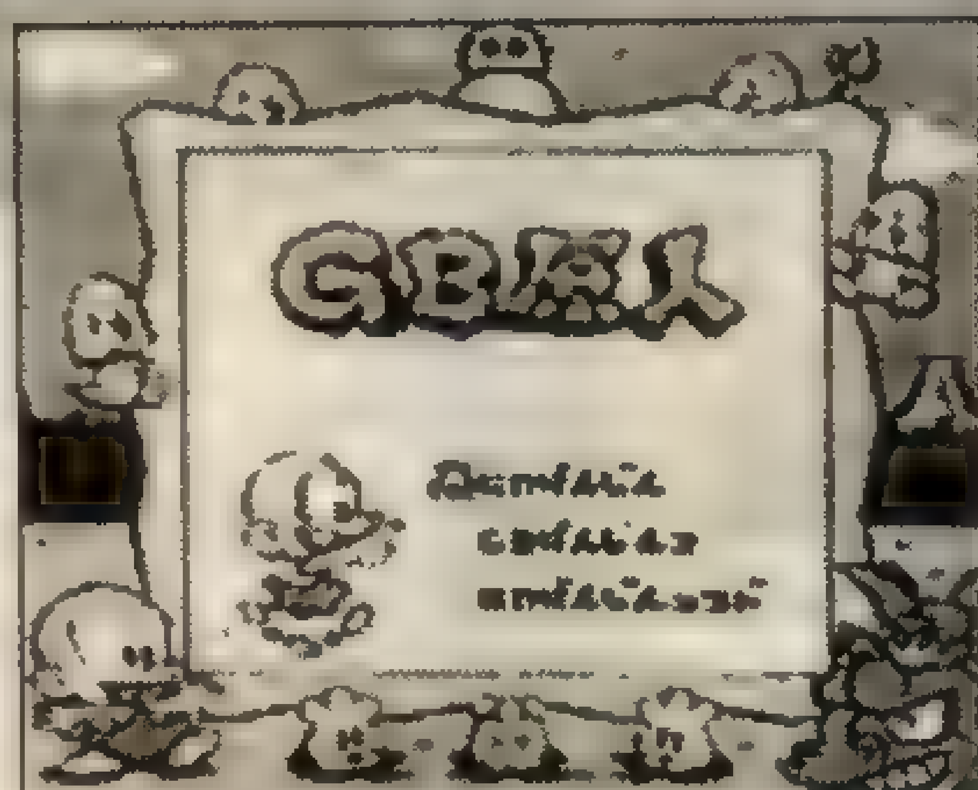
●BANDAI
●RPG
嘿！嘿！嘿！鬼太郎，妖怪创造主之大现身，与人或妖展开对话，广交朋友，解决问题的游戏。

卡比的障碍球



●任天堂
●ETC
用炸弹打击变成球状的卡比，从而破坏障碍物的一款游戏。

原人大集合



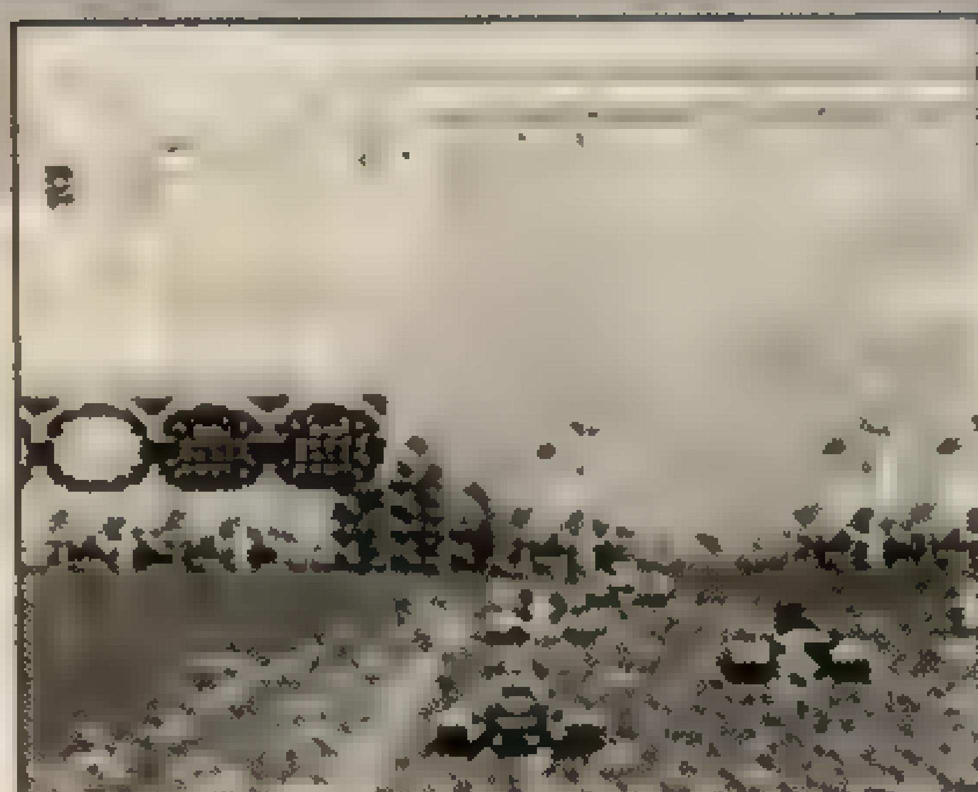
●HUDSON
●CLT
所有发售过的"原人"系列之GB综合版。

角落里的卜太郎 找宝全员游戏战



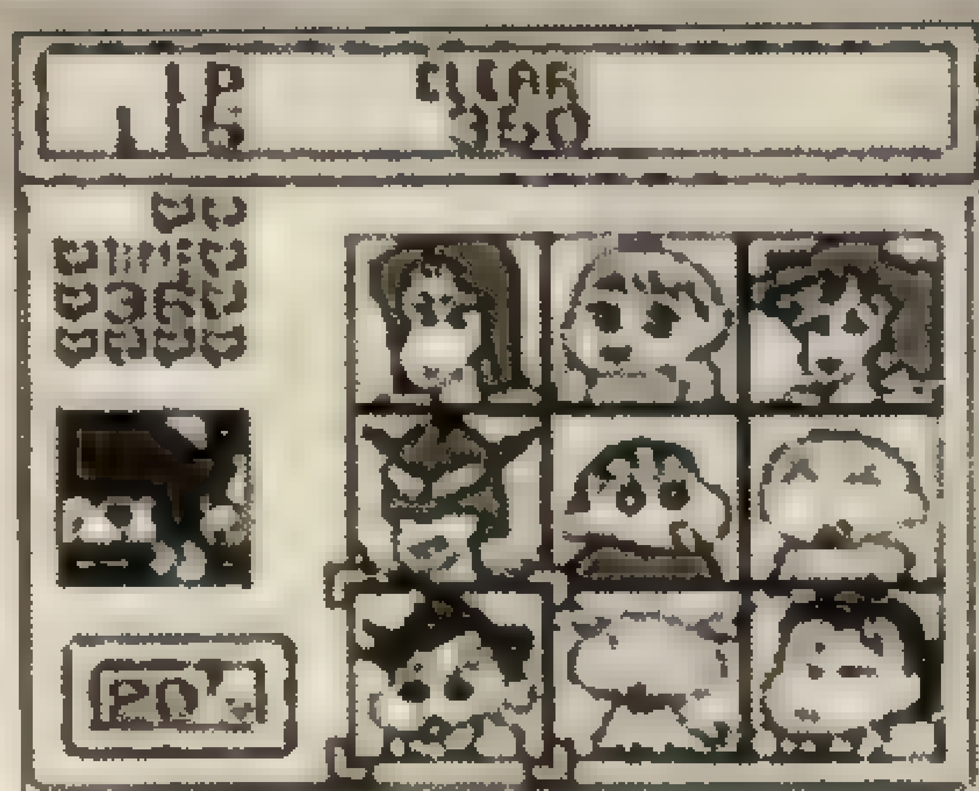
●TAKARA
●ETC
亲切、和蔼的漫画、动画式人物的GB版，载满笑料的迷你游戏集。

街头赛车



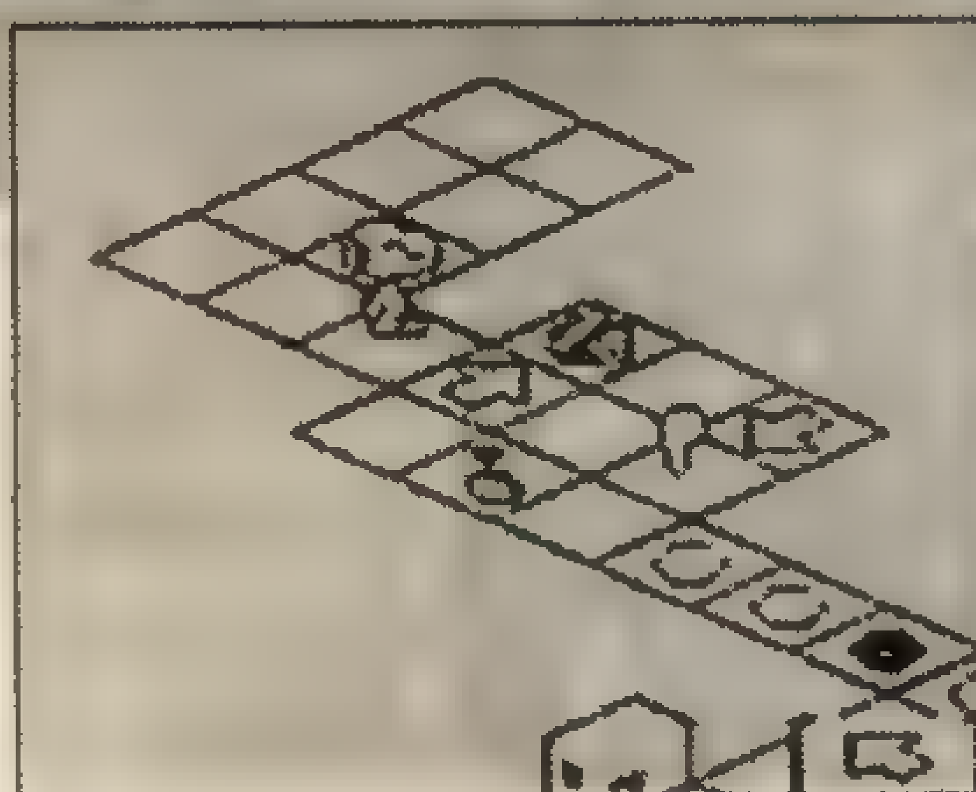
●UBI SOFT
●ETC
可用棒子、镐头等攻击其它赛车的战斗比赛。

蜡笔小新



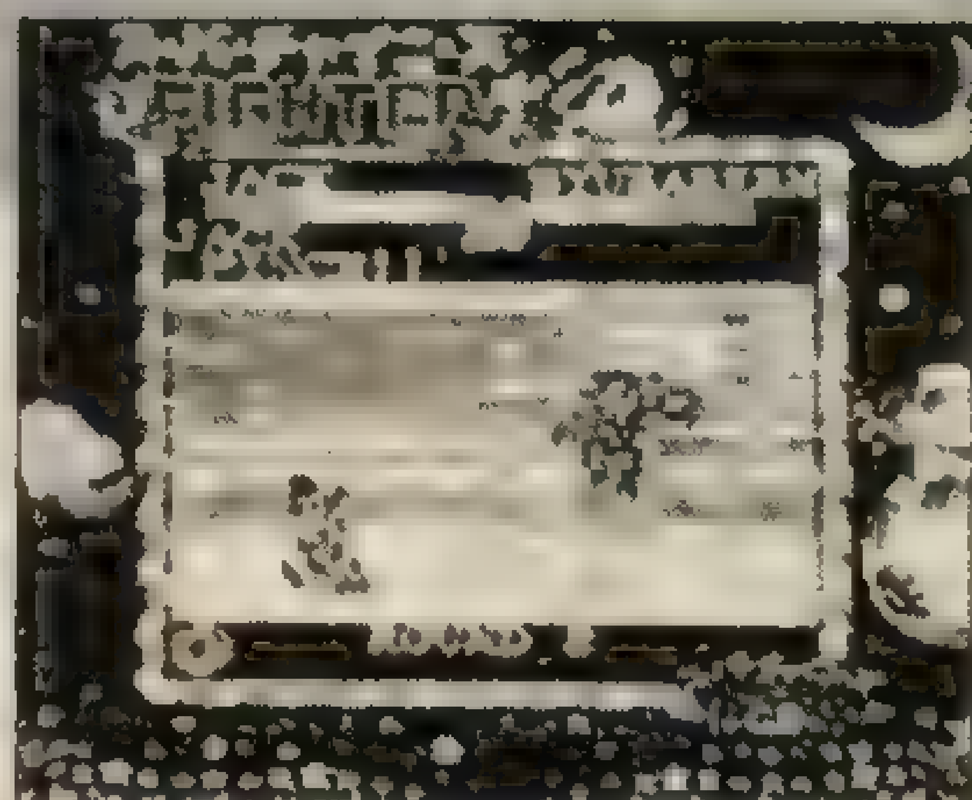
●BANDAI
●CLT
精心选取，收录14款GB系列的迷你游戏软件。

史诺比的第一次购物



●KAMCO
●ACT
史诺比将代替查理分别到町、山、梦三个迥然不同的世界去买东西。

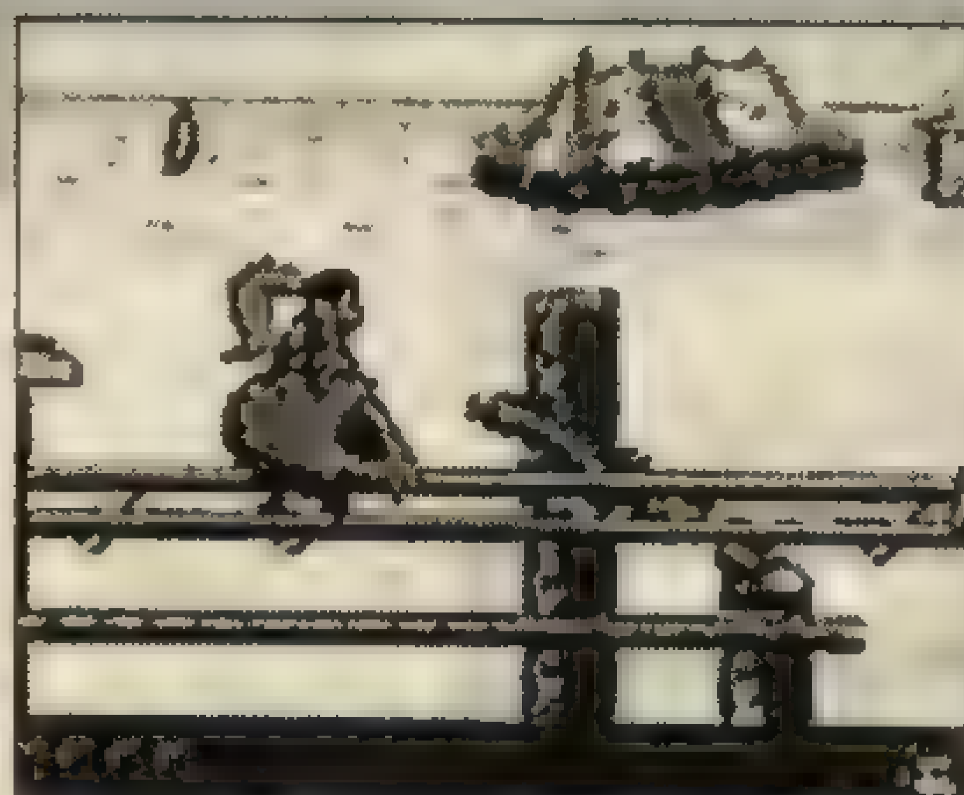
超级中国格斗者GB



●文明脑
●FTG

将在12名个性鲜明的格斗者之间展开精彩对决，场面甚为壮观。

NAMCO画廊VOL.1



●NAMCO
●ACT

"战斗之城"、"马比"等风格迥异的4款游戏大集合。

超级中国人1、2、3



●文明脑
●CLT

收录了武打"1"，武打RPG"2"和"3"的软件。

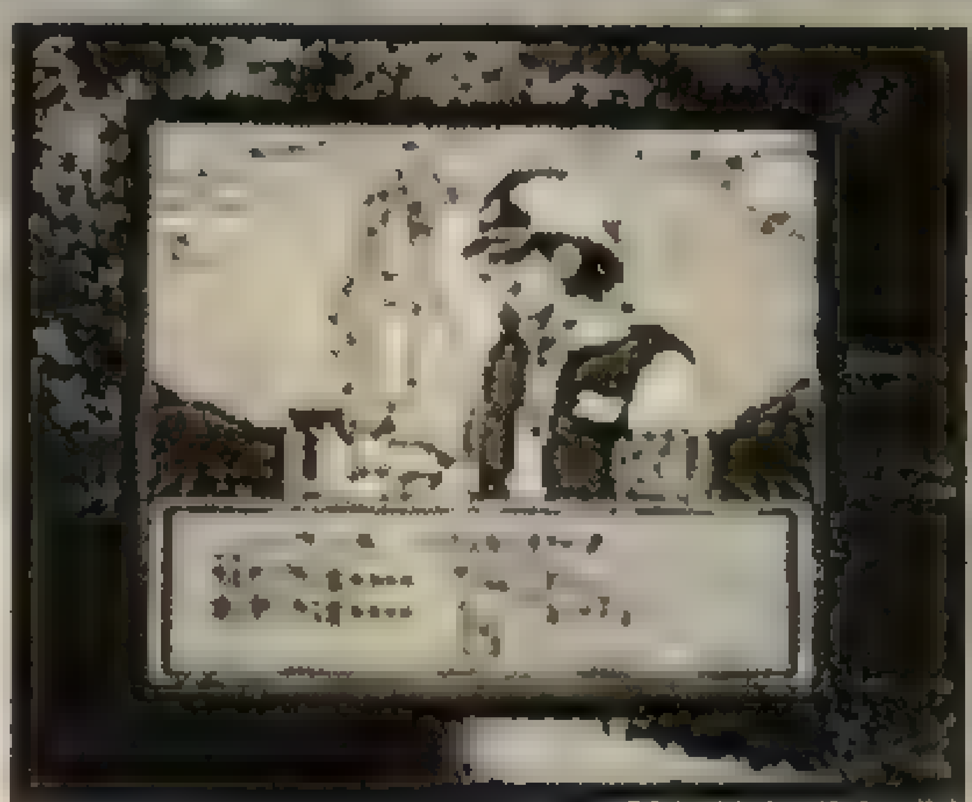
超级大金刚



●任天堂
●CLT

为了帮助被拐骗的超级大金刚，迪迪和迪克西的勇敢大冒险。

袖珍超级黑巴斯



●STAR FISH
●SLG

瞄准目标，用适合的诱饵钓取巴斯鱼的仿真游戏。

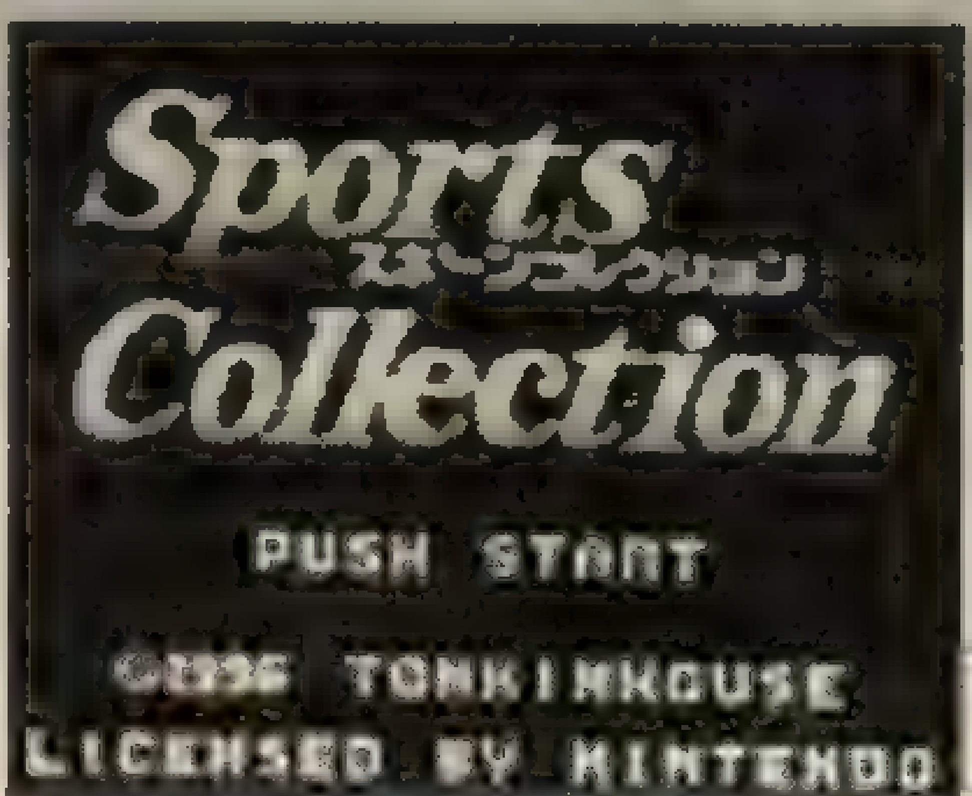
NAMCO画廊VOL.2



●NAMCO
●CLT

以"家庭游戏之星"4为代表，收录了4款名作的系列第2代。

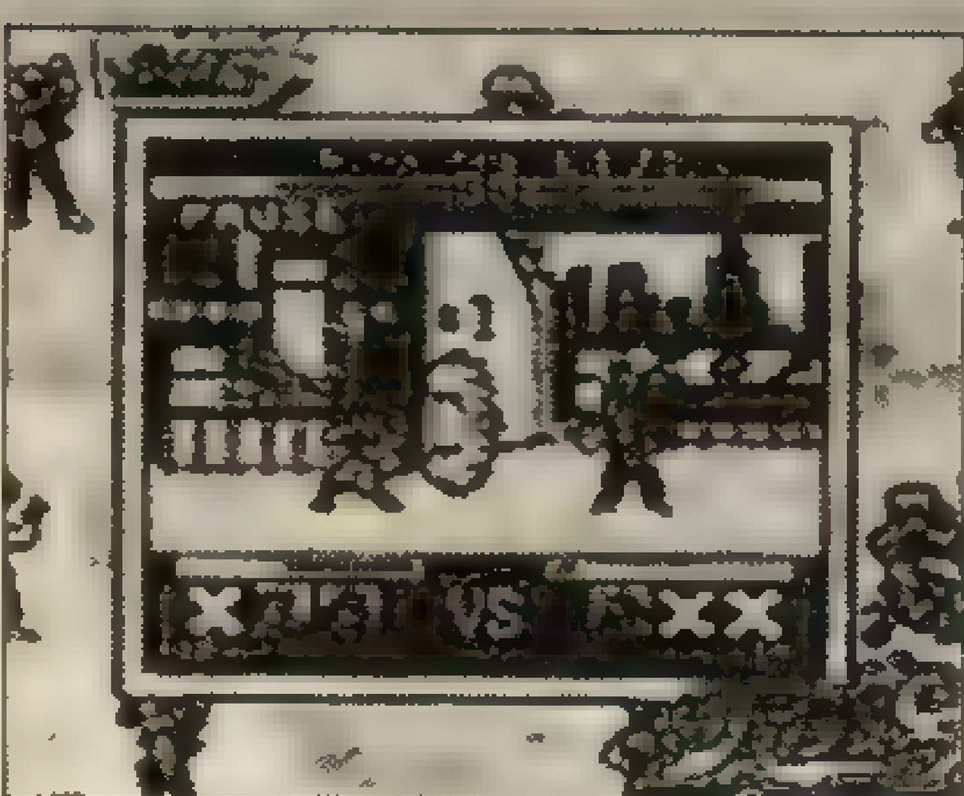
运动总动员



●TONKIN HOUSE
●CLT

能欣赏到各种球赛及5种格斗技的全新游戏组合。

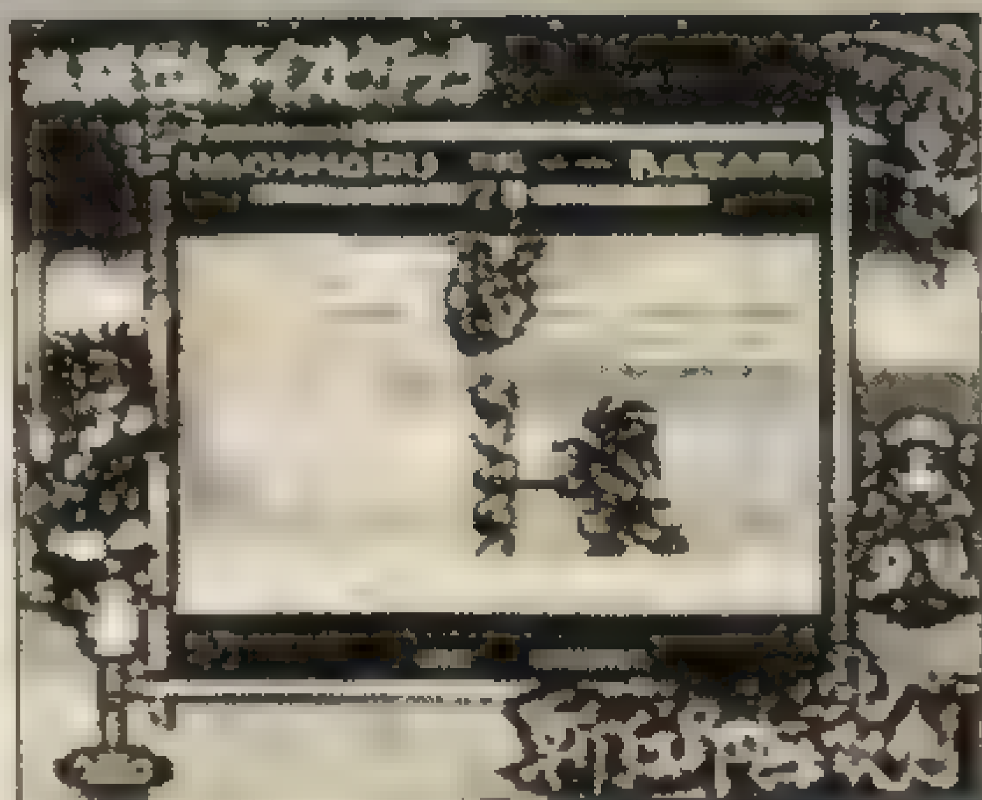
热斗 格斗之王95



●TAKARA
●FTG

15人的激烈对抗格斗。3人组的团体战将热闹非凡。

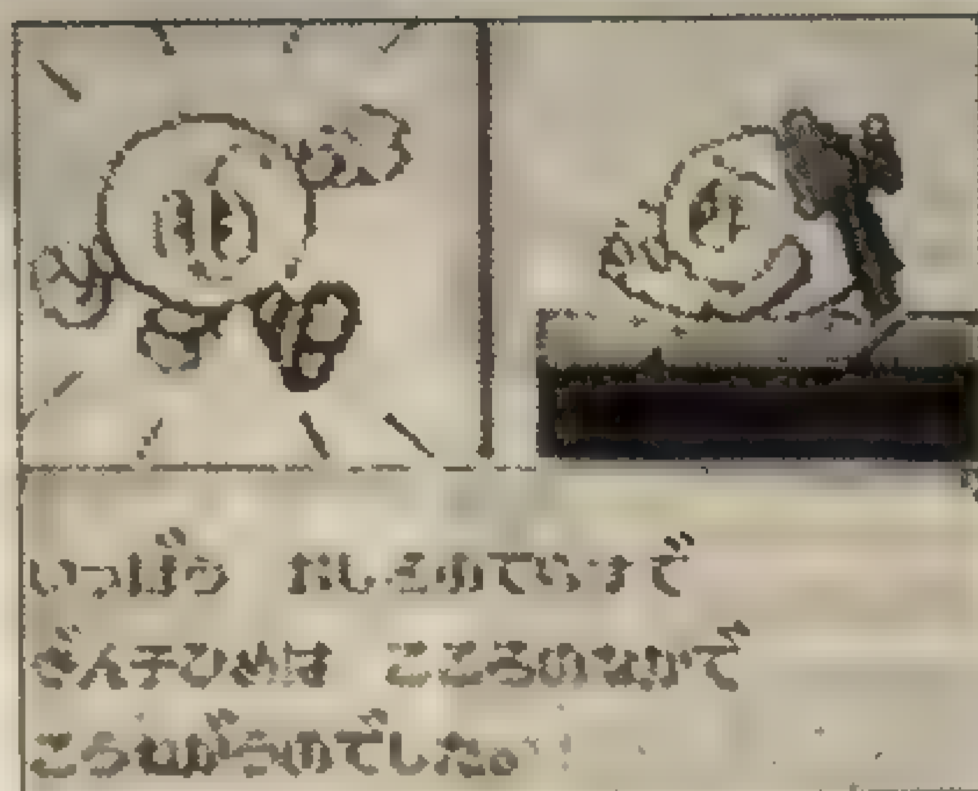
热斗侍魂 斩红郎无双剑



●TAKARA
●FTG

一个被称作"鬼"的男人，为取王无月斩红郎的项上人头，而展开的剑士之间的战斗。

柏青夫君游戏画廊



●COCONUTS
●CLT

收录了以活跃的柏奇夫君为主人公的4款游戏，有12种24台柏青哥机供您享用。

热斗 斗神传



●TAKARA
●FTG

为了决出最强的格斗家而召开的"斗神大武会"是格斗家们的战斗。

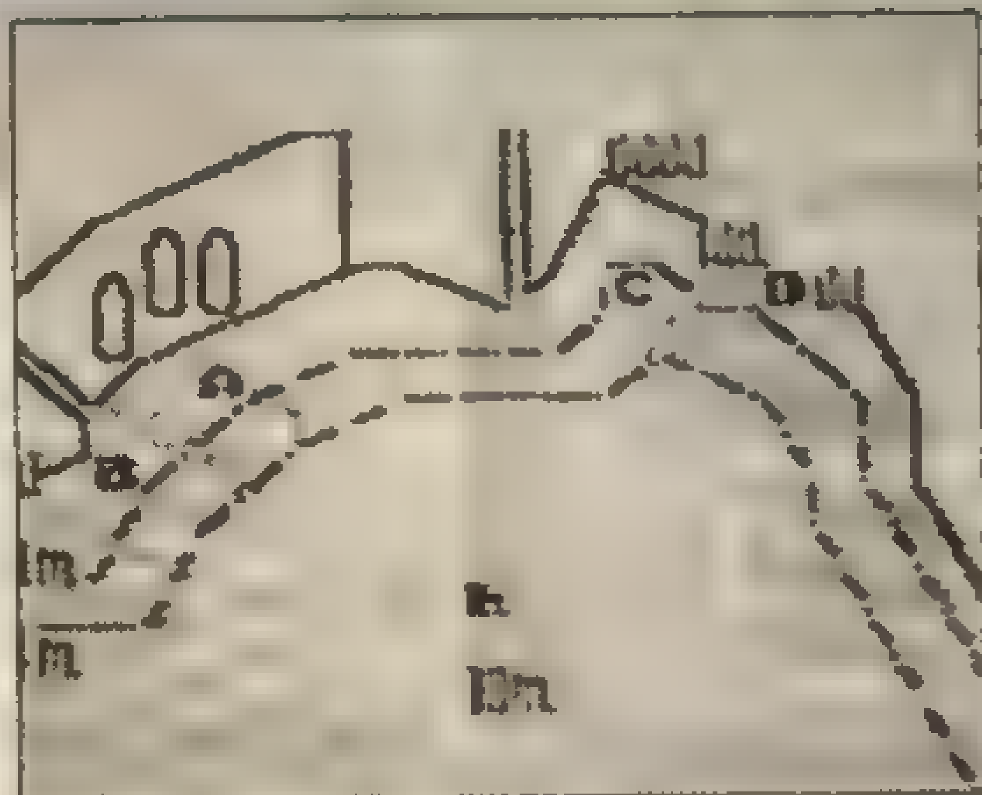
不可思议的迷宫·浪人西林



●CHUNSOFT
●RPG

主人公西林寻找伙伴的冒险之旅。

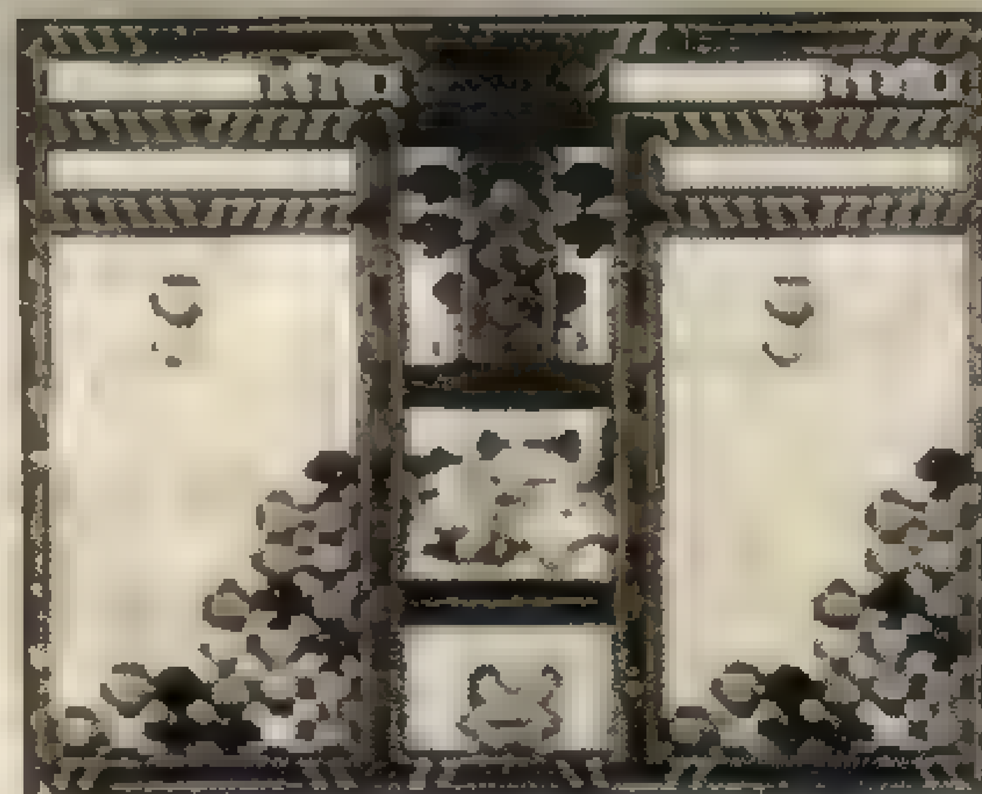
钓鱼达人手记



●STAR FISH
●ETC

充满专业知识的钓鱼数据集，以输入条件来表示己方战略。

泡泡龙



●COMPILE
●PZL

将落下来的泡泡每四个连在一起，使其消失，在大人中人气极旺的GB版。

忍者乱太郎方块GB



●文明脑
●PZL

由你熟悉的17张面孔参与的拼图大会，忍术效果其乐无穷。

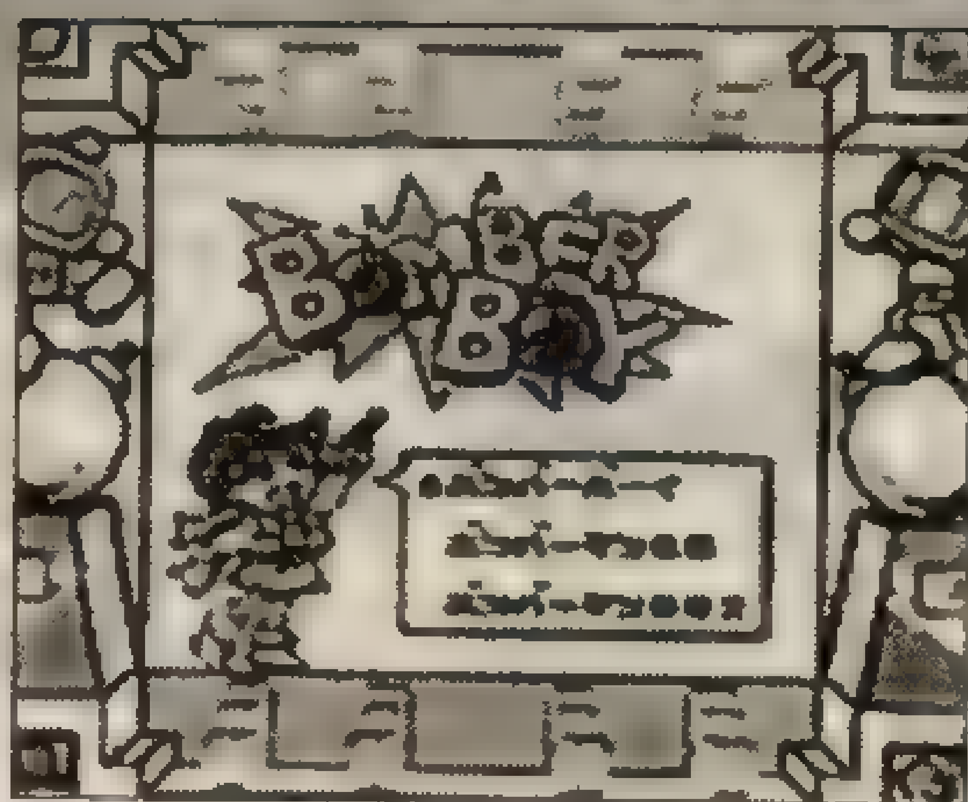
口袋妖怪·红、绿、蓝



●任天堂
●RPG

收集了共150种口袋怪物，以完成图鉴为目的的超级RPG。

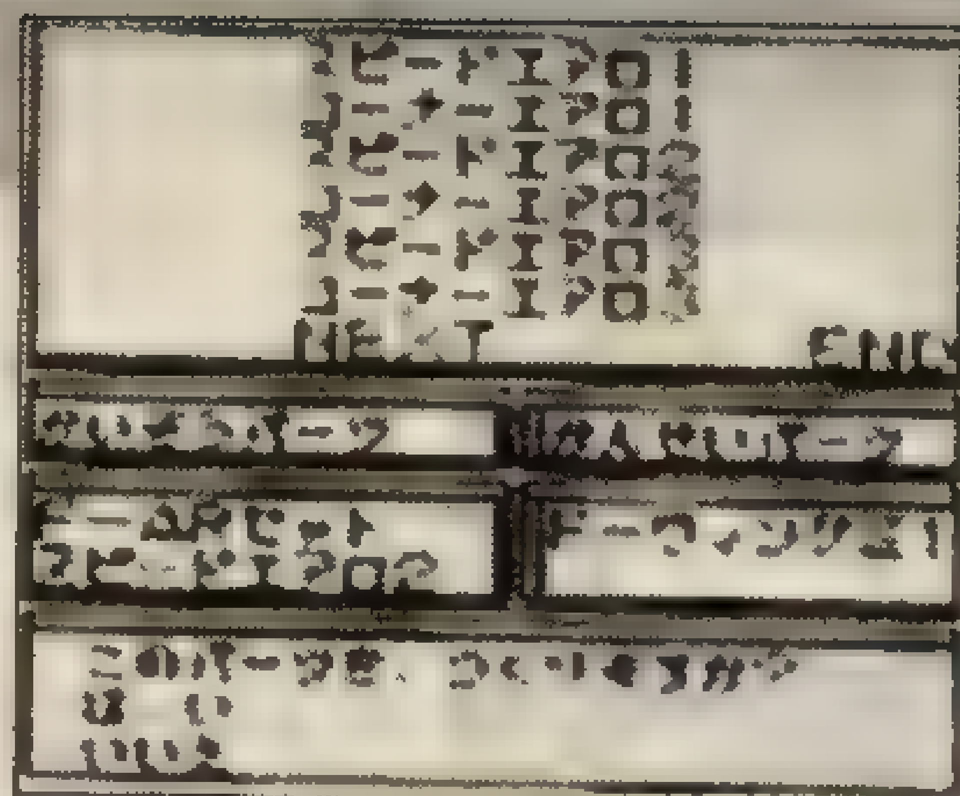
炸弹人大集合



●HUDSON
●CLT

以"炸弹人"为代表，收集了3款系列的合辑游戏软件。

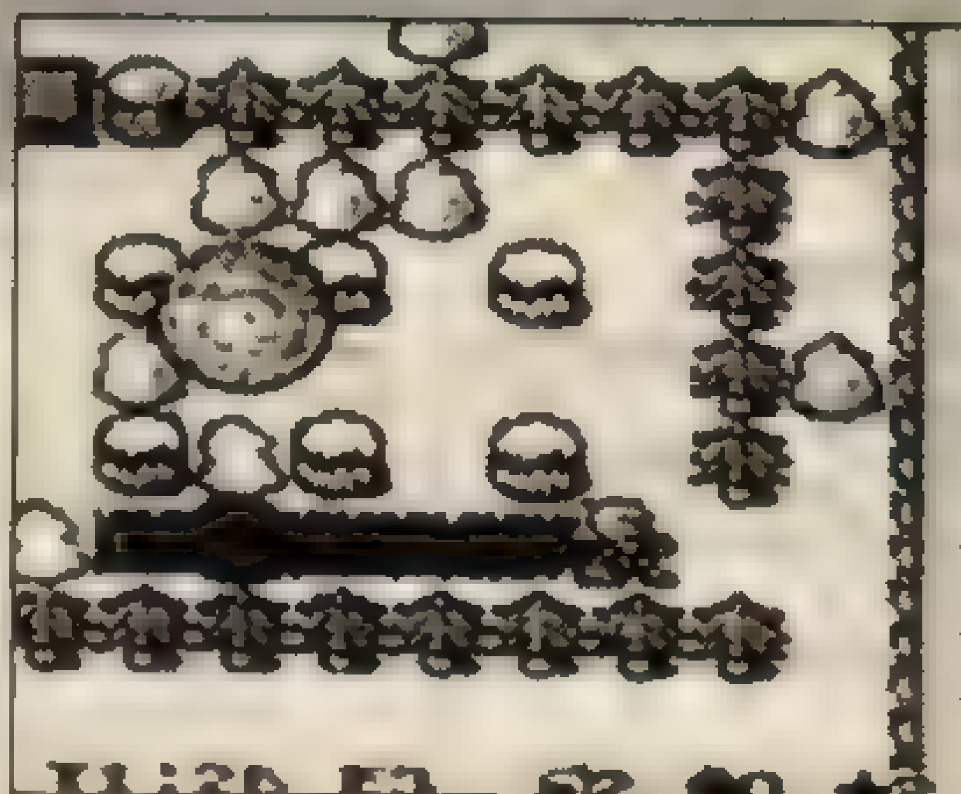
迷你四驱小子



●J·WING
●SLG

安装机关枪后，可参加比赛，将要打倒8个竞争对手。

炸弹人GB3



●HUDSON
●ACT

用爆弹催毁障碍和敌人的动作游戏，地图上高低的层次感是本作最大特征。

名侦探柯南 地下游园地杀人事件



●不明
●ETC

和蔼可亲的动画、漫画人物的GB版，用推理来展开神奇的大冒险。

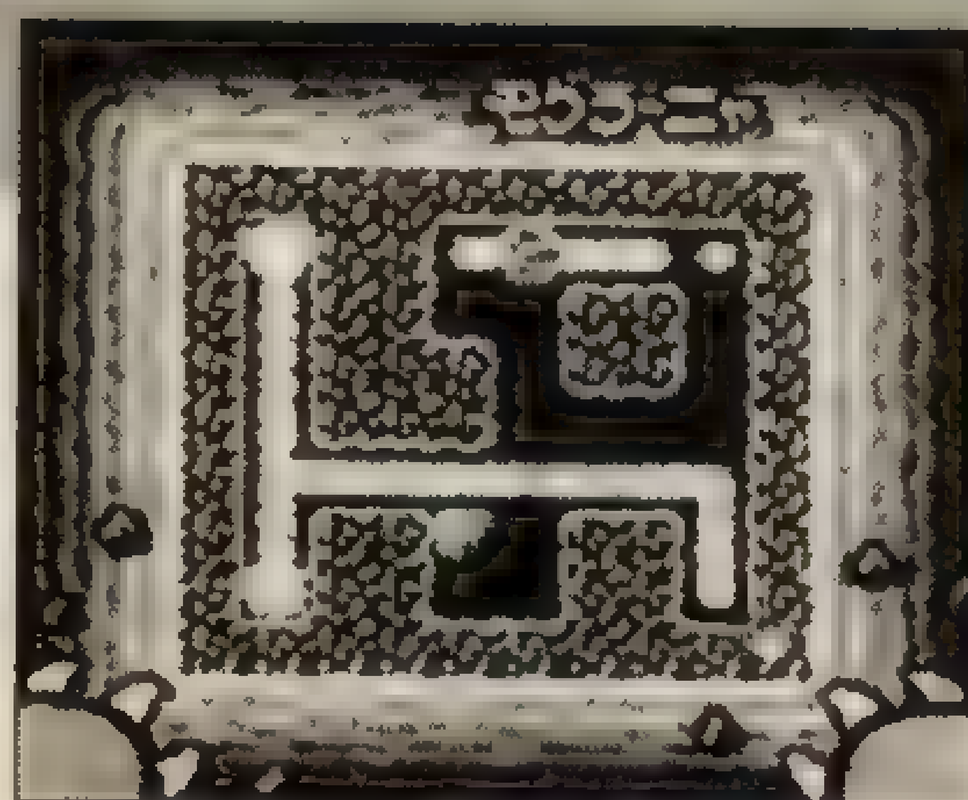
马里奥方块2



●任天堂
●PZL

消除方块的拼图系列，固定的60个问题将闪亮登场。

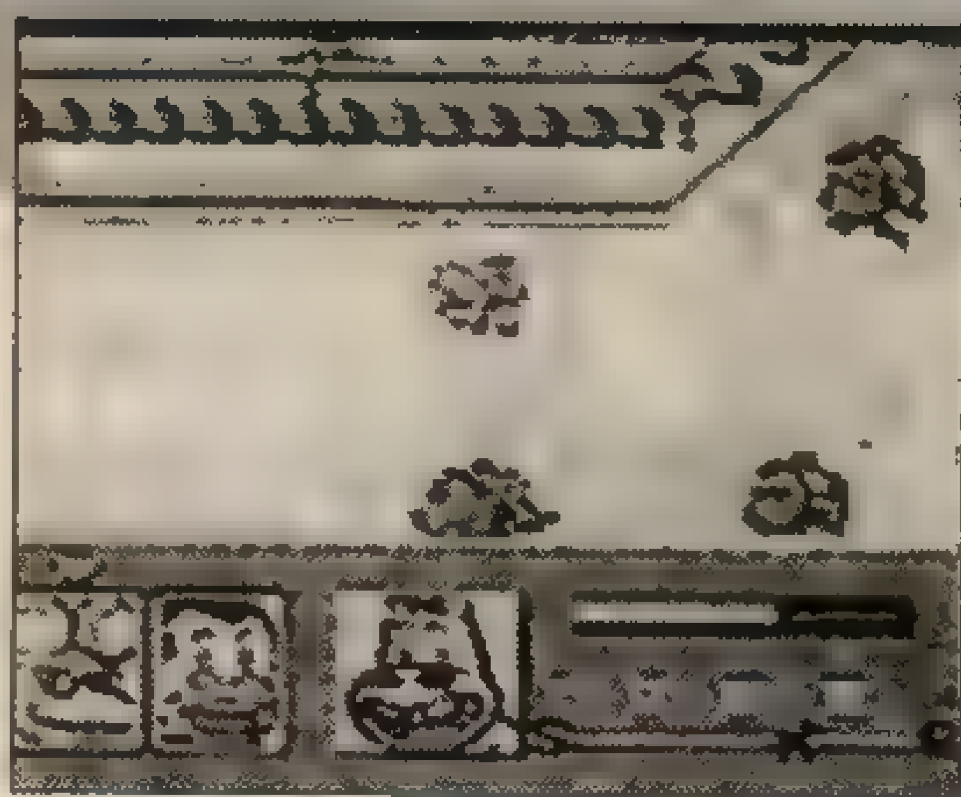
摩格拉尼亚



●任天堂
●PZL

以挖洞、投掷障碍物的方式过关，最后与大BOSS对决。

小马竞技场



●TOMY
●ACT

小马米多里为了成为一匹优秀的赛马需要不断夺得比赛的胜利。

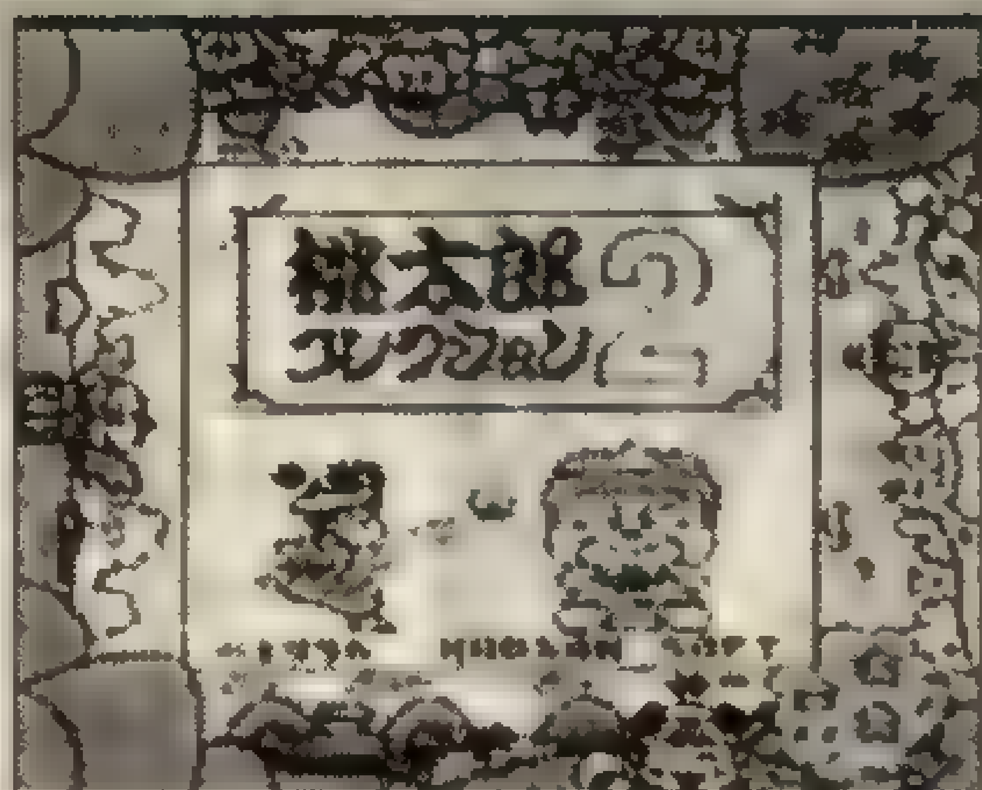
桃太郎合集



●HUDSON
●CLT

由《桃太郎电剧》和《桃太郎电铁Ⅱ》组合而成的物美价廉的合集。

桃太郎合集 2



●HUDSON
●CLT

收录了短篇RPG《桃太郎传说外传》和摇身一变的动作游戏《桃太郎电剧 2》。

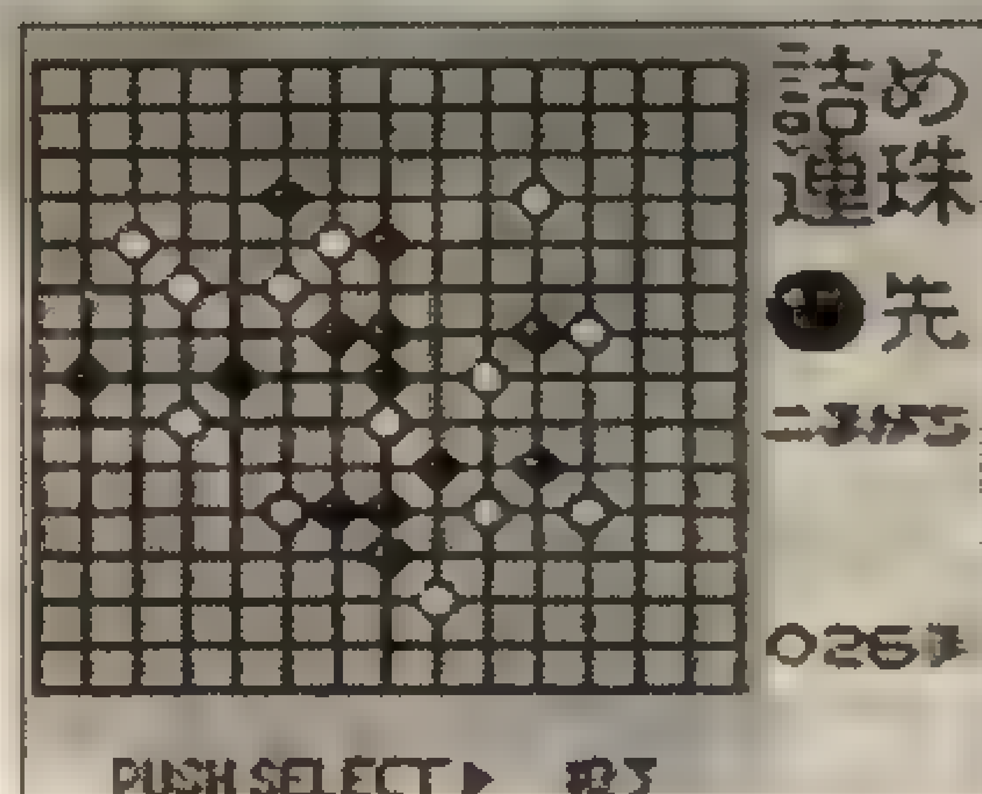
耀西方块



●任天堂
●PZL

将三个相同图案的方块横向或纵向拼接在一起便可消去的拼图游戏。

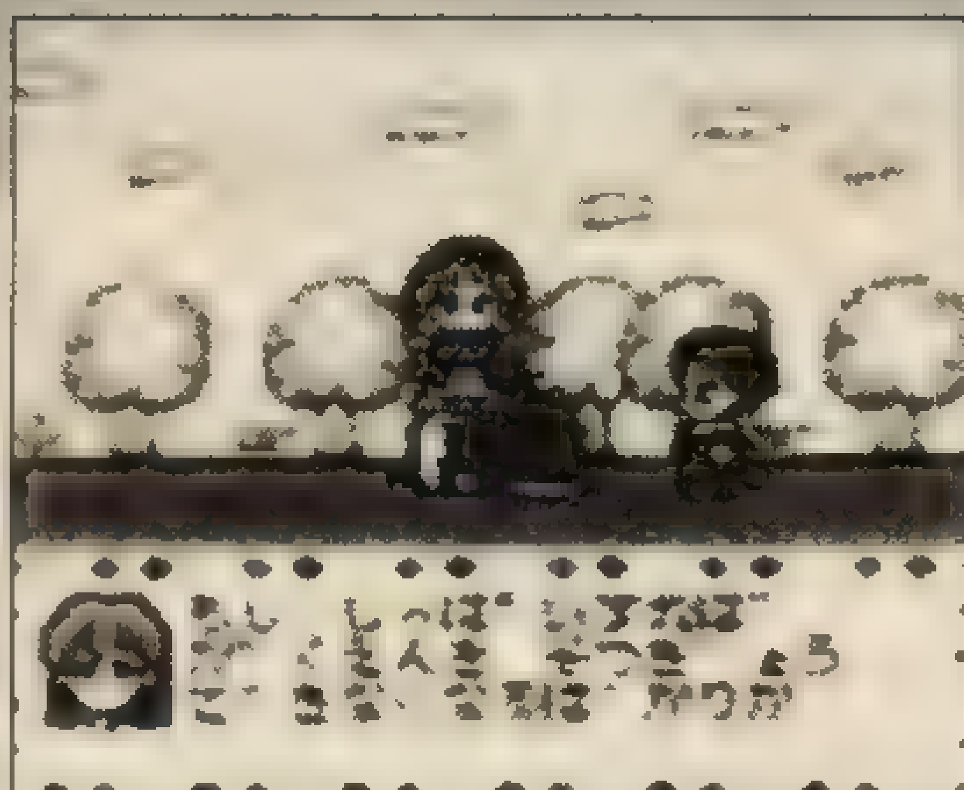
连珠俱乐部



●HECT
●ETC

五子连珠游戏。有"对局"与"诘连珠"两种模式可供选择。

小红帽



●TOMY
●RPG

畅销漫画的GB版，主人公为了从幼儿园毕业，将向种种难题发出挑战。

UNO2 小小世界



●TOMY
●ETC

GB版的第二代。在增强"国盗"模式下，可以体会UNO的乐趣。

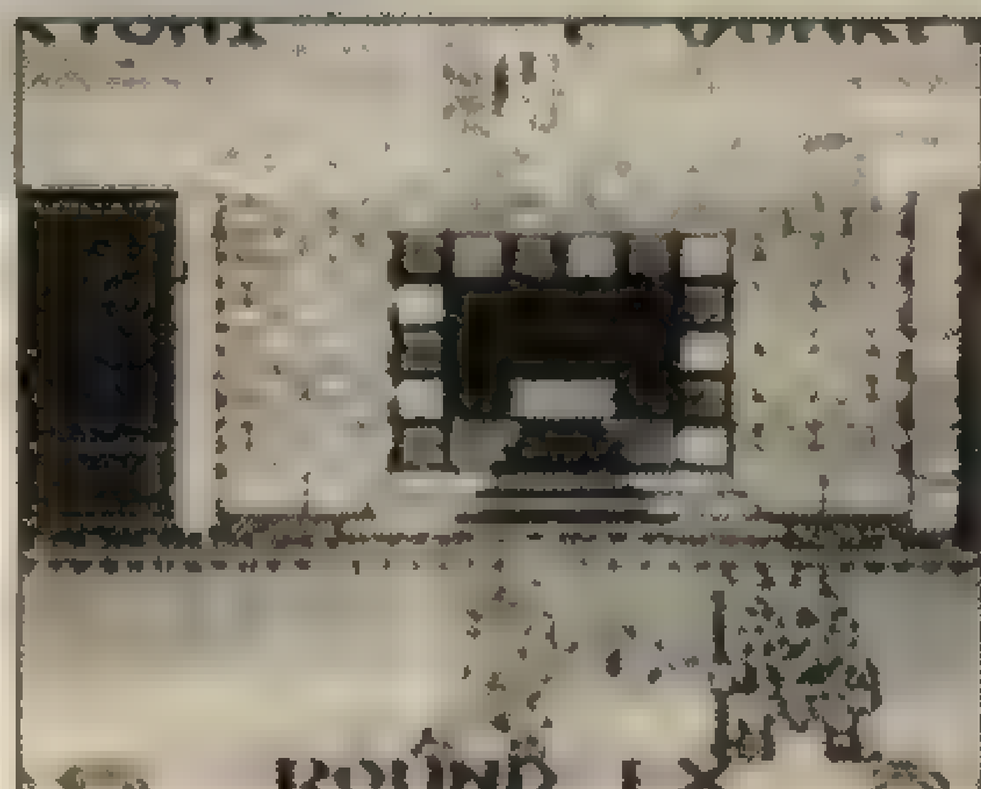
真女神转生外传



●ATLUS
●RPG

为了将和平的世界从魔兽手中拯救出来，卡西埃尔开始了冒险之旅。

SD飞龙之拳外传



●TOMY
●BTL

变身的15位战士将发挥出超能力，进行一对一的决战。

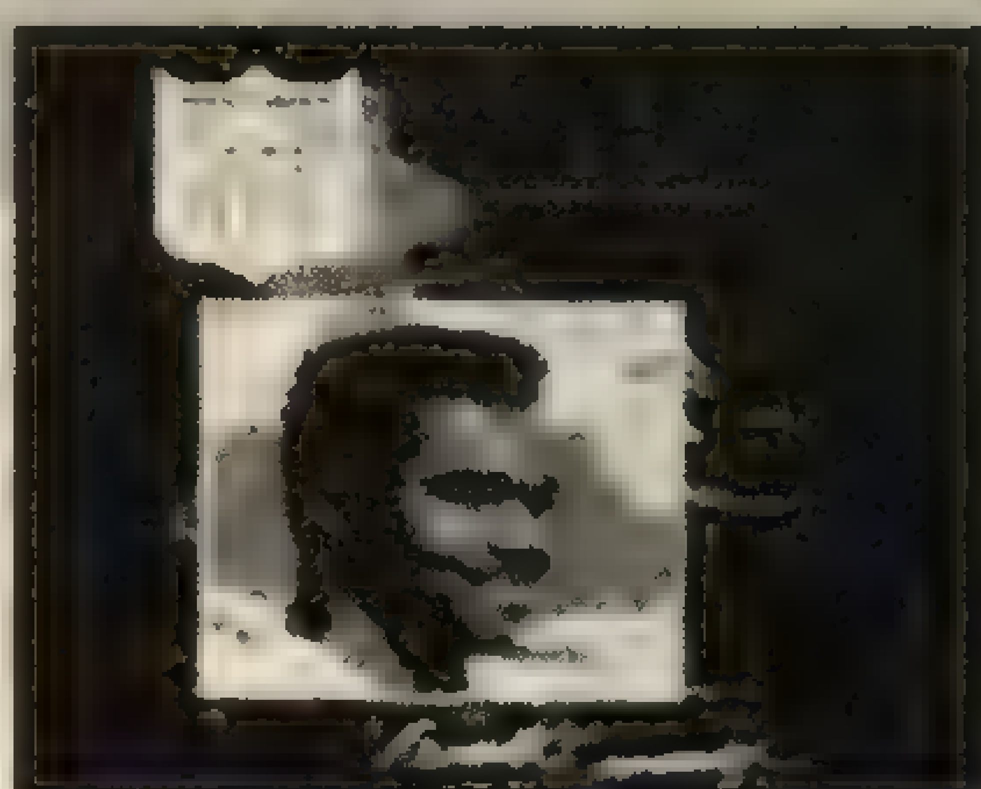
阿尔弗雷德小鸡



●SUNSOFT
●ACT

为了救出被绑架的朋友，必须赶快找寻出现在游戏中的气球。

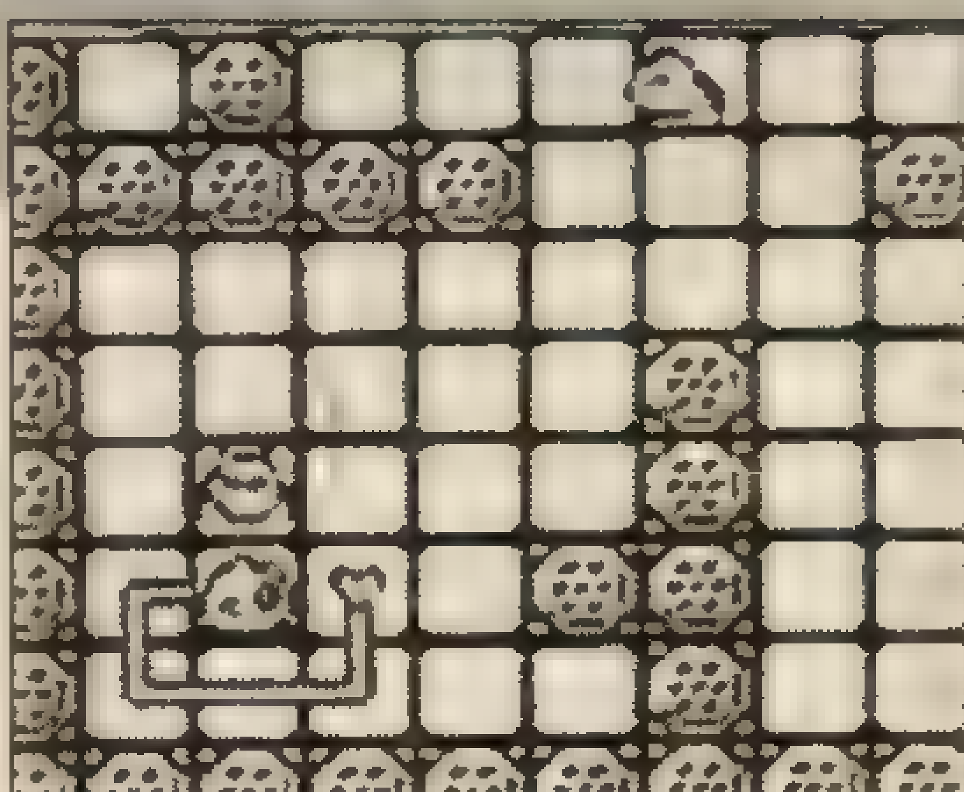
NFL四分卫俱乐部'95



●ACCLAIM
●SPG

美国橄榄球巨星在GB的舞台上登场，向您展现紧张激烈的比赛。

疯狂邪魔化



●KSS
●PZL

当红动画片的GB版。主人公是邪魔比。

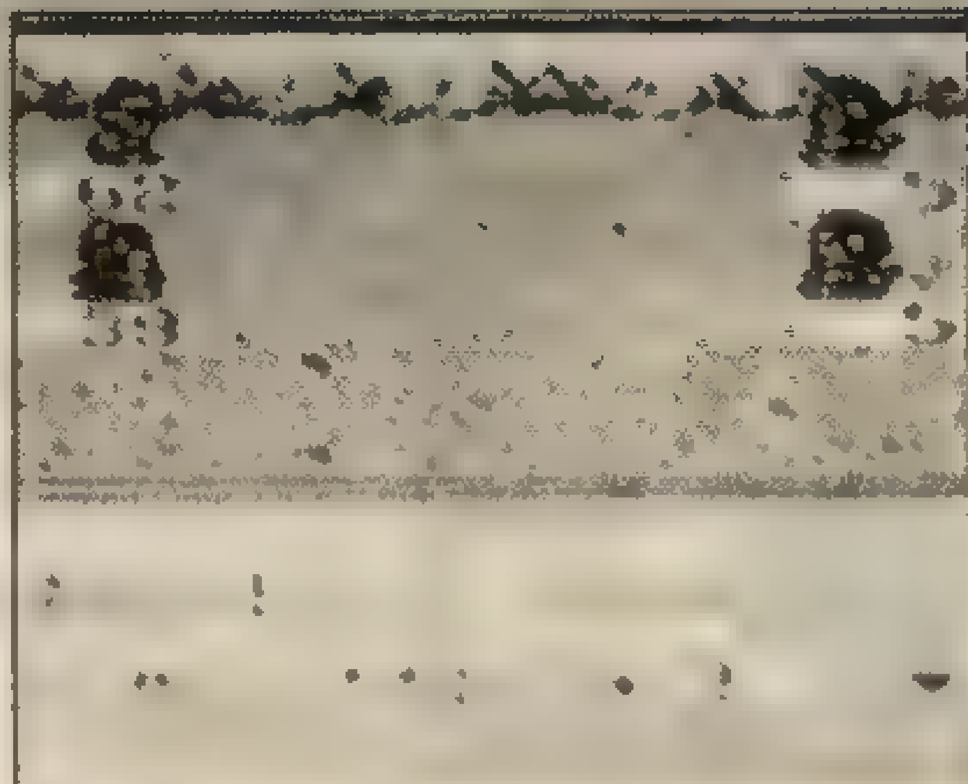
NBA JAM 联赛



●ACCLAIM
●SPG

NBA的超级明星们将展开激烈的对抗。

童话大战



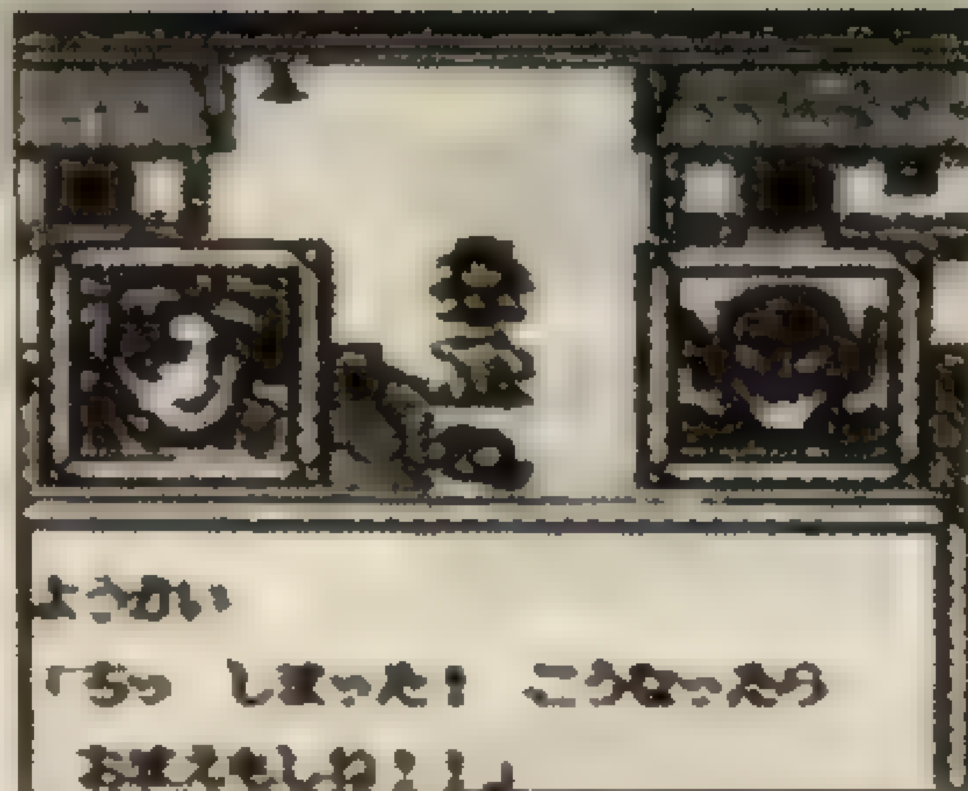
●四次元
●RPG
童话中的主人公们一边与鬼怪们进行着战斗，一边在神秘的世界中旅行。

队长翼J



●BANDAI
●SPG
大空翼以全国大赛为契机向世界水平发起了挑战。

ONI V 隐忍之继承者



●BANPRESTO
●RPG
鬼族的瑰金丸开始了找寻母亲的旅程。他将与变成ONI的妖怪进行战斗。

小蜜蜂＆大蜜蜂



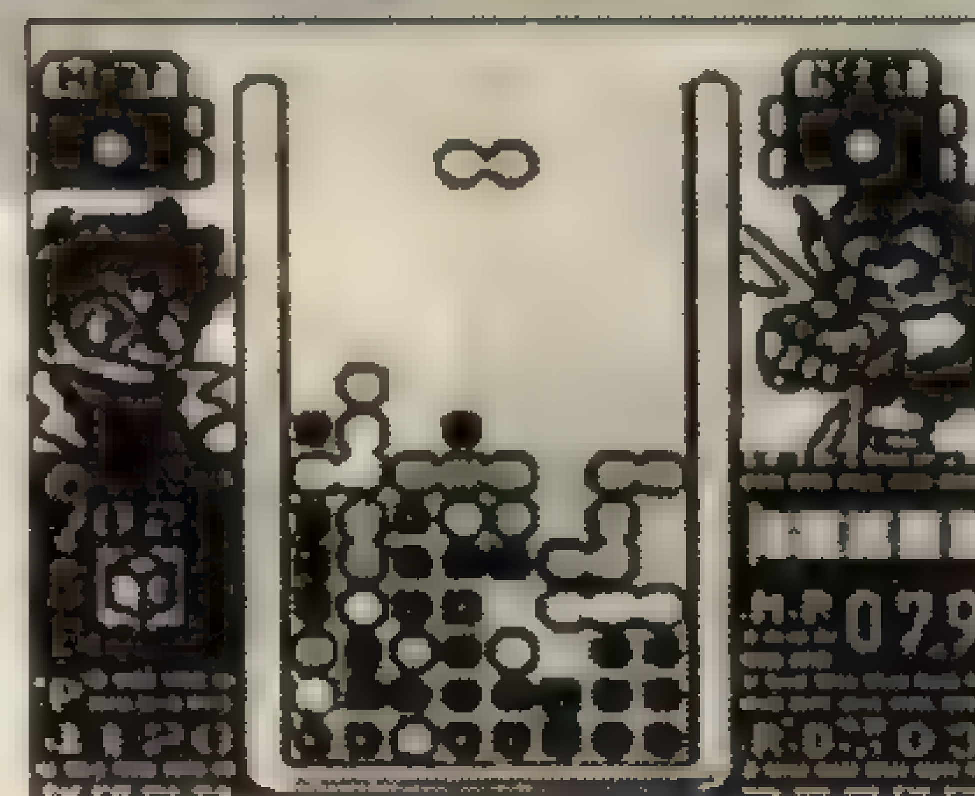
●NAMCO
●STG
射击游戏两大名作的GB版。驾驶你的战斗机击退敌机吧。

胜马预想　赛马贵族EX'95



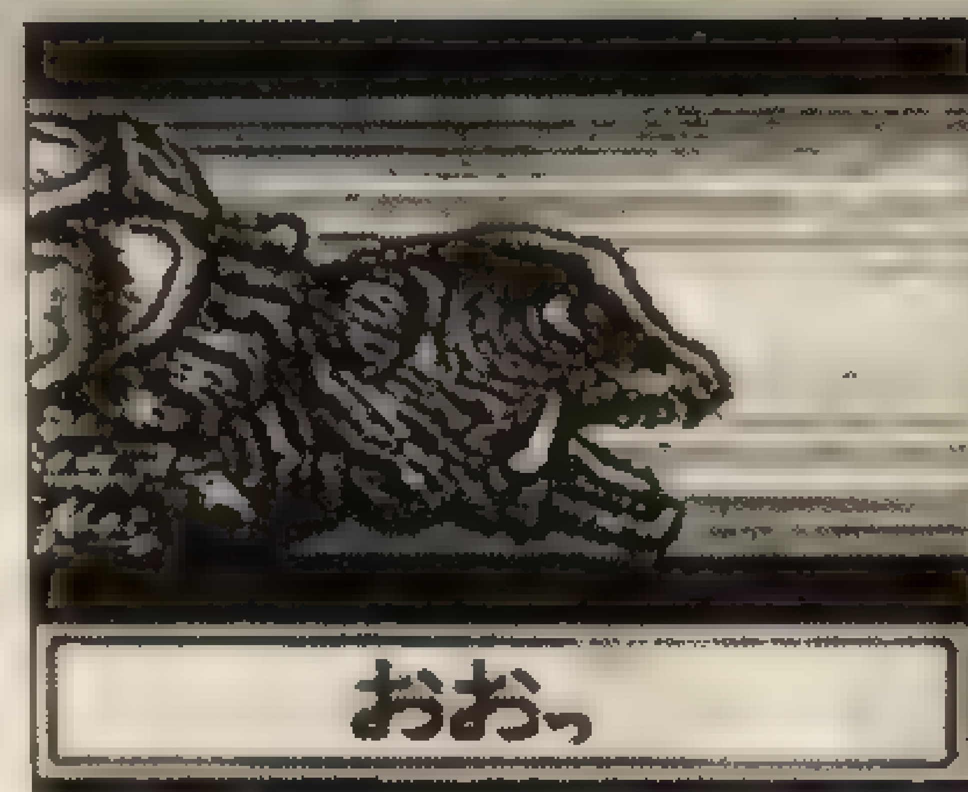
●KING RECORDS
●ETC
你需要网罗新人、持有短期执照的外国骑手及新品种的雄马等等。

空想科学世界　格列佛小子



●BANDAI
●PZL
将同色胶囊合体产生解药。这是一款拼图游戏。

卡美拉～大怪兽空中大决战



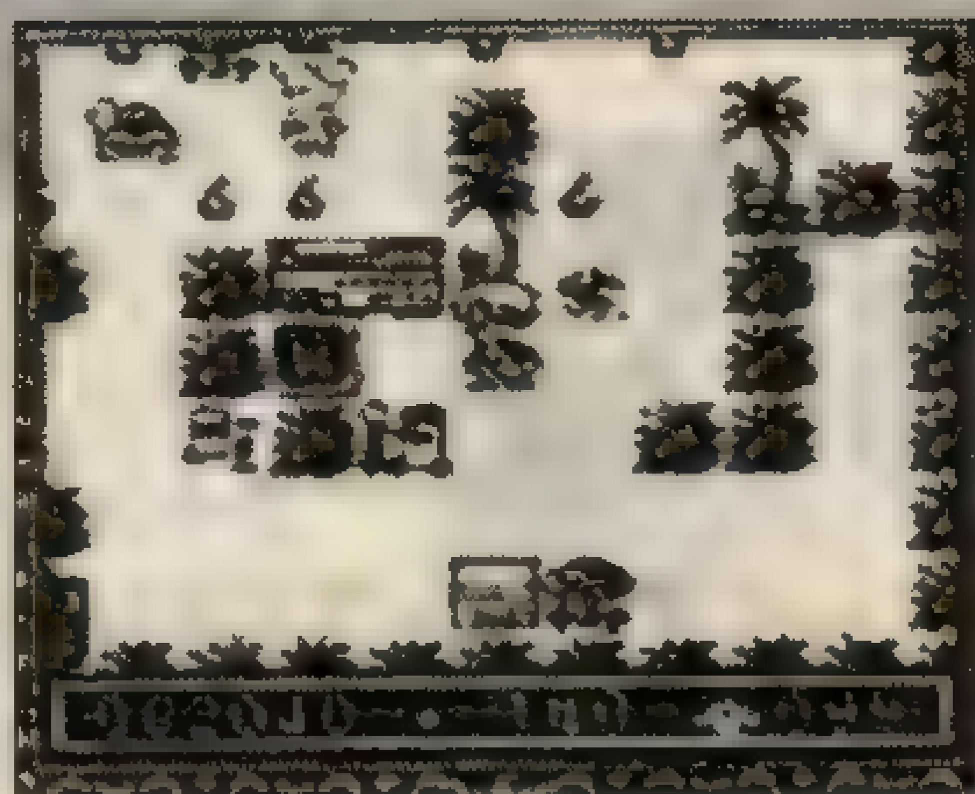
●ANGEL
●SLG
地球的守护神卡美拉与超音波怪兽展开了死斗。

原人科兹



●ビーアイ
●ACT
爱唱爱跳活泼开朗的原始人科兹为了找回丢失的声音而历险。

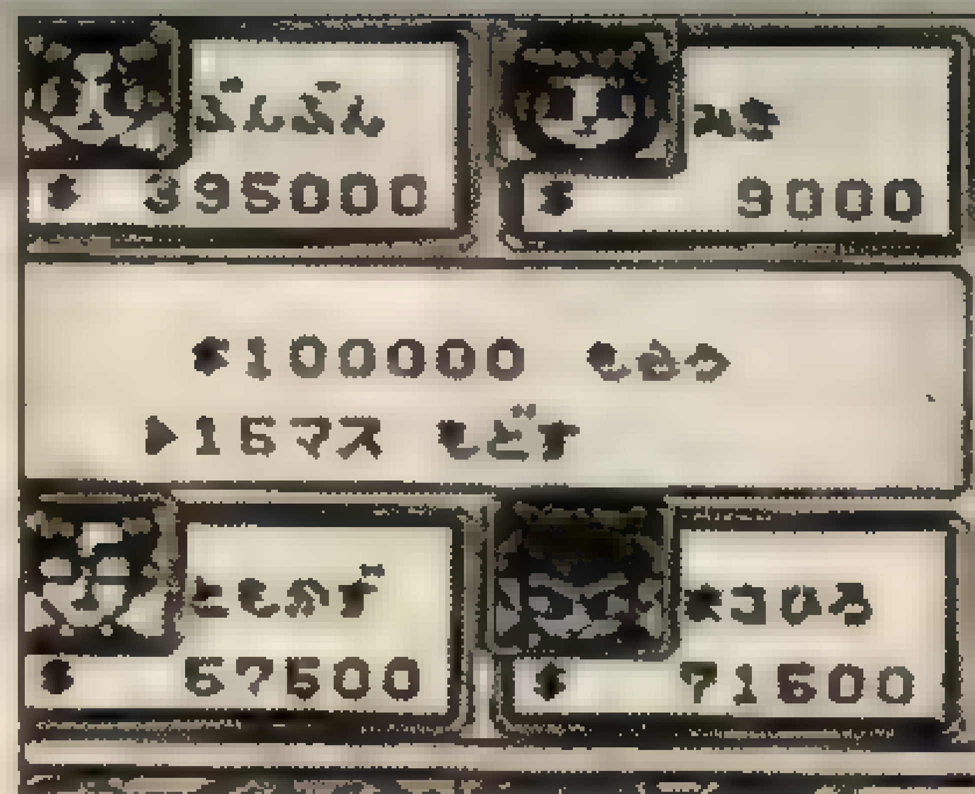
冲!冲!恶魔小子



●BANPRESTO
●ACT

亚克人在躲闪敌人攻击的同时，需要拾起街道中的魂灵。

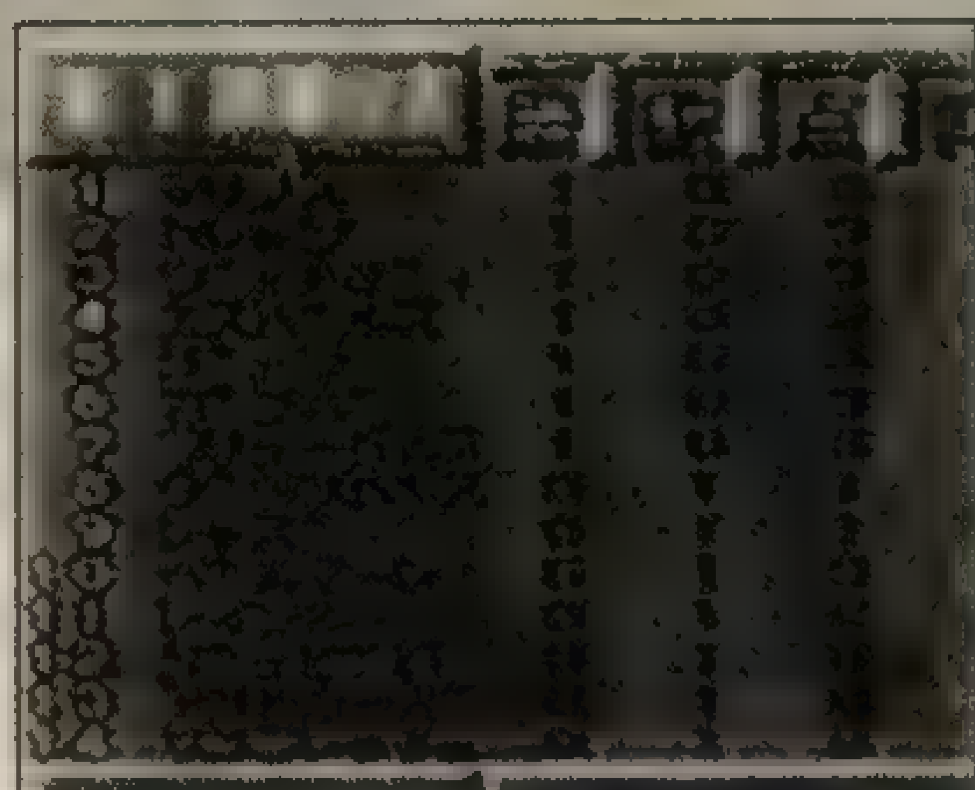
人生游戏



●TAKARA
●ETC

以成为百万富翁为目标的著名桌面游戏——强手棋的GB版。

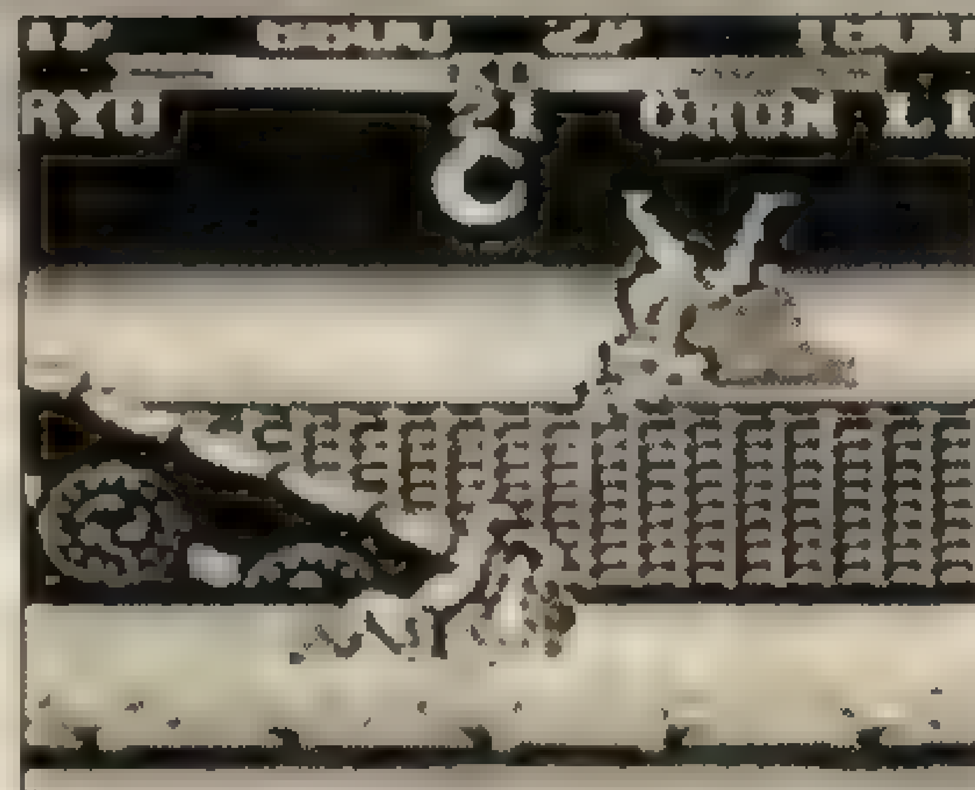
J联赛足球冲击波



●TOMY
●SPG

使用了95年J联赛最新情报的足球游戏，充满了实战的紧张感。

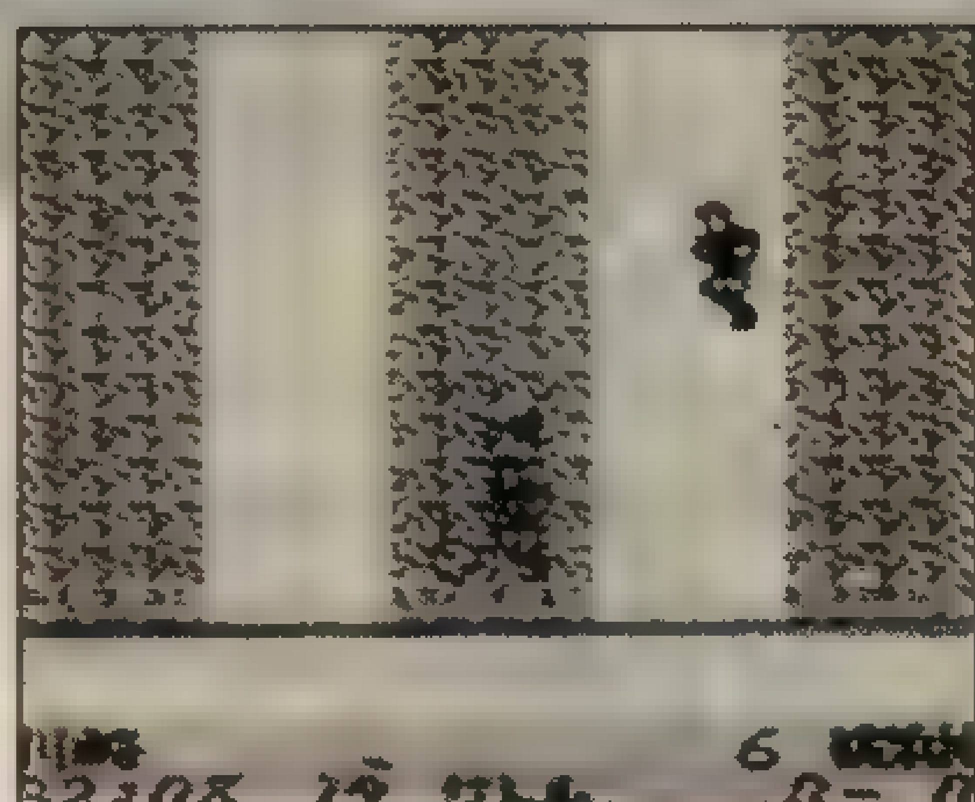
街头霸王Ⅱ



●CAPCOM
●BTL

龙、肯、春丽在GB的舞台上激战正酣。游戏中共有8个人物。

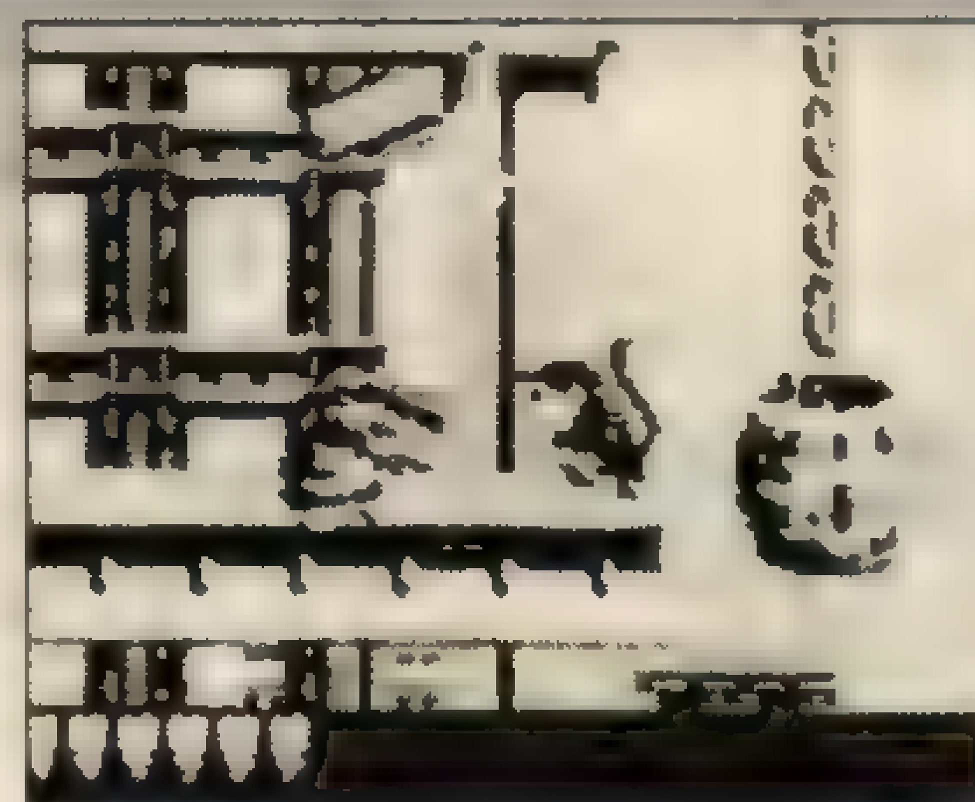
J联赛直播95



●EA
●SPG

J联赛全部14支球队为了胜利而激战。选手以真名登场。

超级大金刚GB



●任天堂
●ACT

大金刚与迪迪在GB舞台上依然活跃。

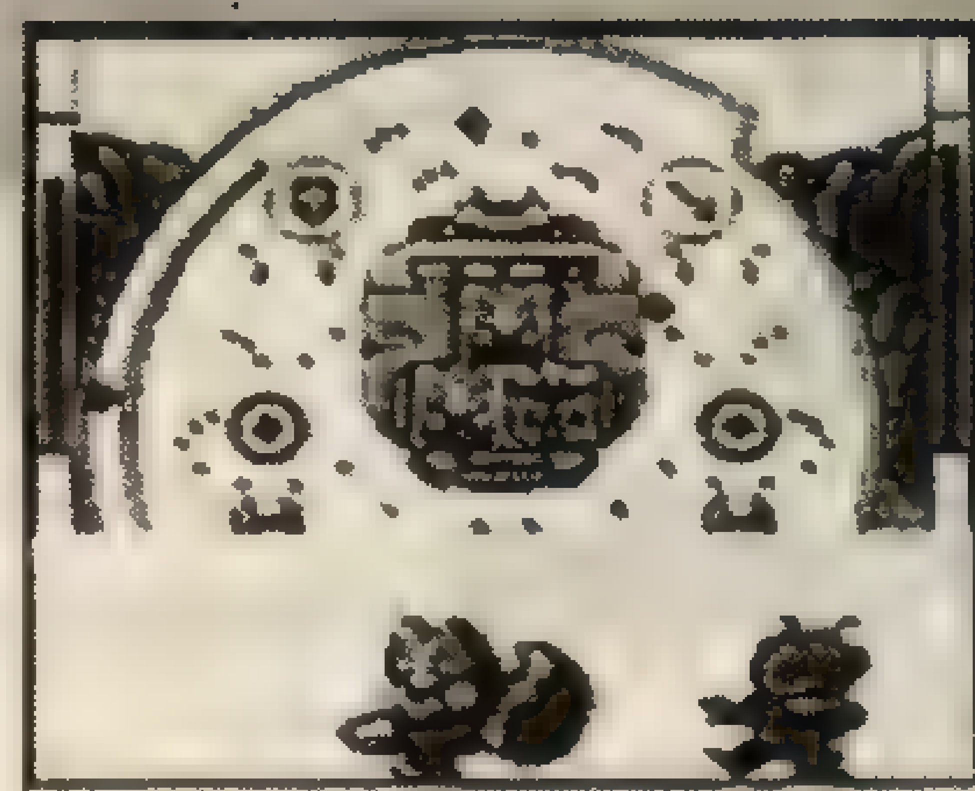
特警判官



●ACCLAIM JAPAN
●ACT

未来世界的死囚加治·多雷德用铁拳与武器和邪恶势力展开斗争。

超级柏青哥大战



●BANPRESTO
●ETC

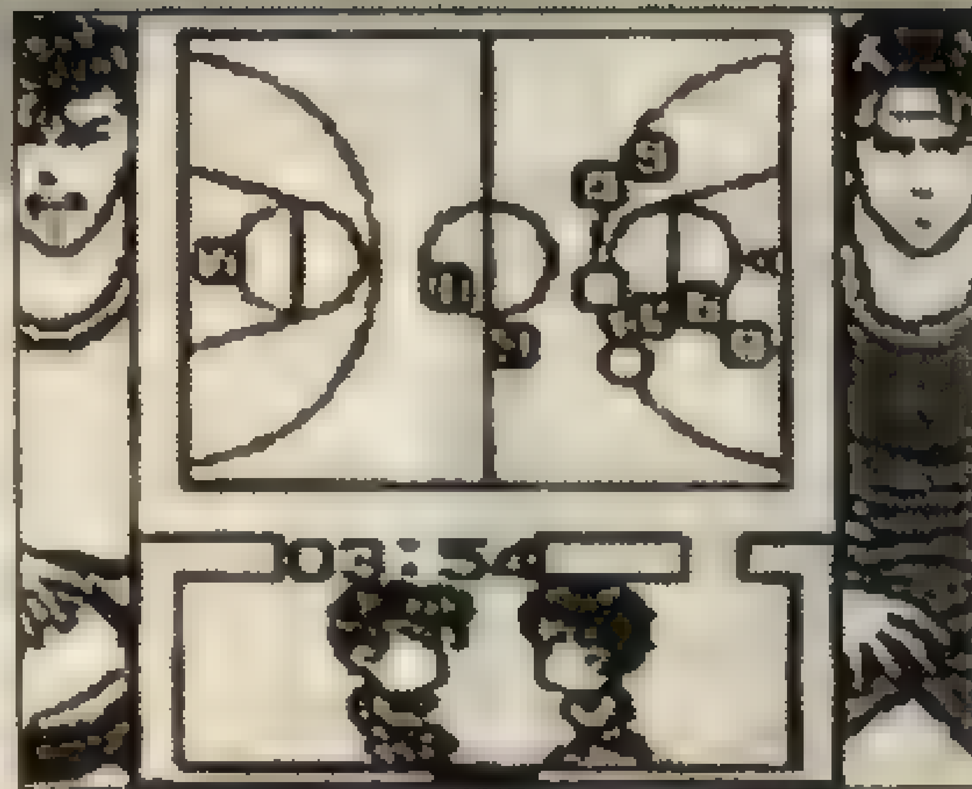
由拼图案决定胜负的柏青哥游戏，主人公们将进行有趣的比赛。

超级爆破方块



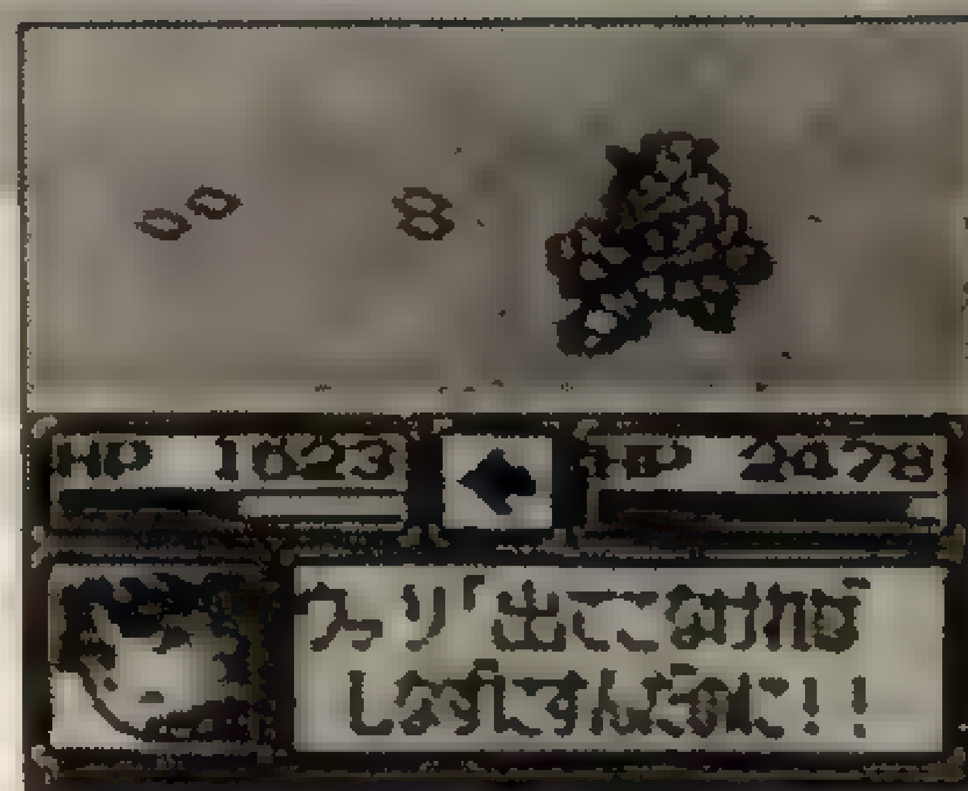
●BPS
●PZL
可以尽情体验爆破乐趣的游戏。

电视动画 灌篮高手 2



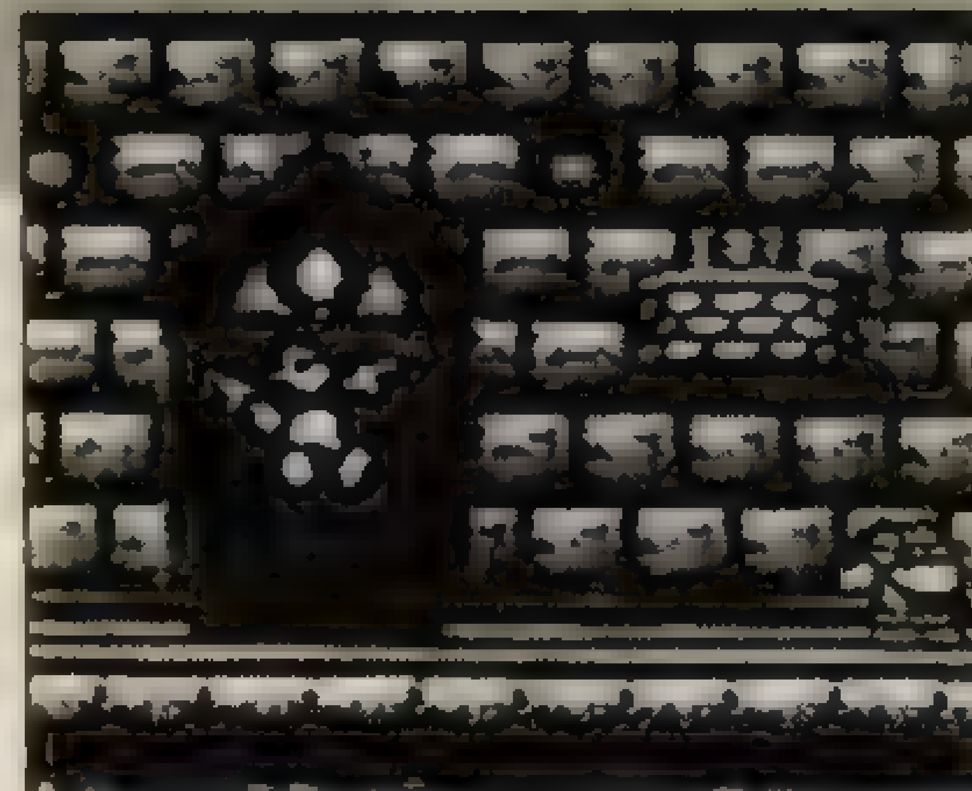
●BANDAI
●SPG
樱木花道与队友们正摩拳擦掌、跃跃欲试呢。

第二次超级机器人大战 G



●BANPRESTO
●SLG
新飞行员乌索操纵 V 高达与 DC 展开激战。

东京迪斯尼乐园 米老鼠的灰姑娘城里神秘之旅



●TOMY
●ACT
以东京迪斯尼乐园为背景，以米老鼠为主角的动作类游戏。

吱吱天国



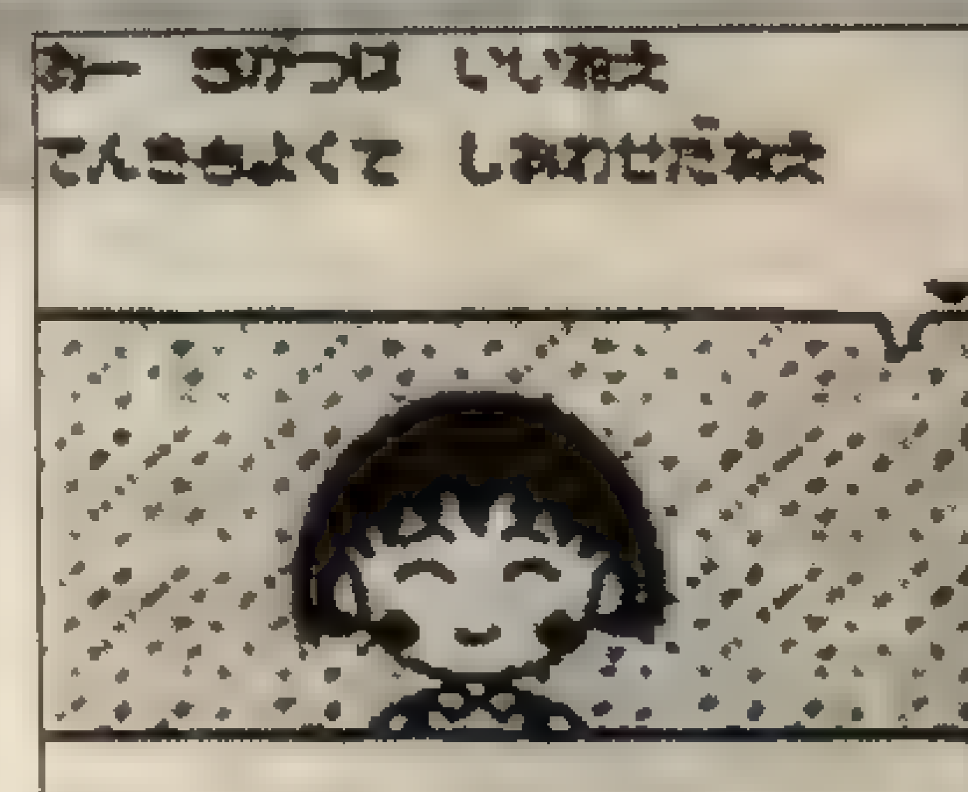
●J・WING
●PZL
将落下的方块变成星星，并将星星拼接，产生"妖精"。

龙球 Z 悟空激斗传



●万代
●RPG
悟空等 Z 战士在那美克星球上与弗利萨一伙的战斗，惊人的变身。

樱桃小丸子 丸子豪华剧场



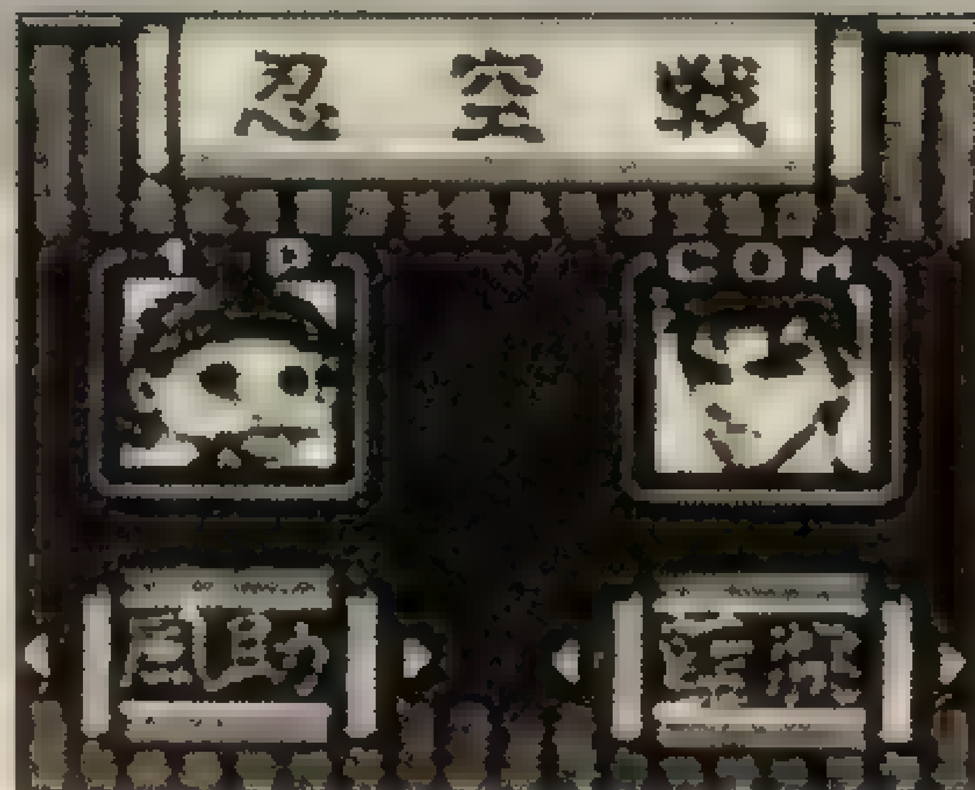
●TAKARA
●ETC
樱桃小丸子活跃在三个故事与六个迷你游戏中。

忍空——第 2 弹"忍空战争篇"



●TOMY
●ETC
"忍空"第 2 弹是用骰子掷双六的游戏，全新感觉，极具趣味。

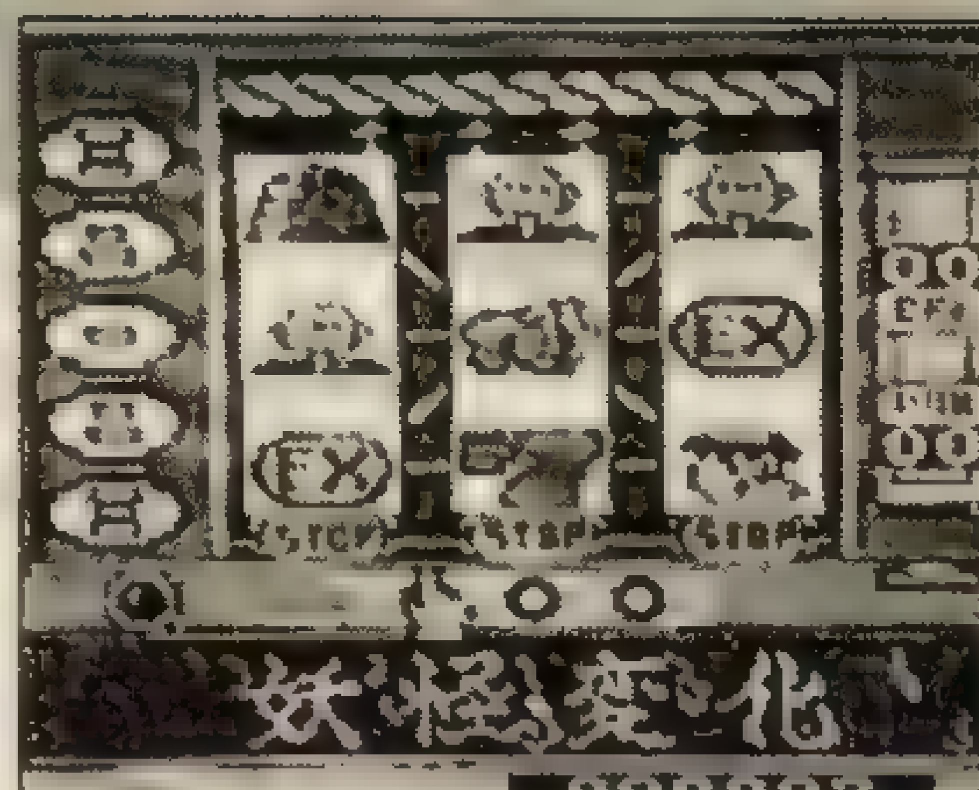
忍空



●TOMY
●BTL

用超级功夫"忍空"接受敌人的挑战，并打败他们。

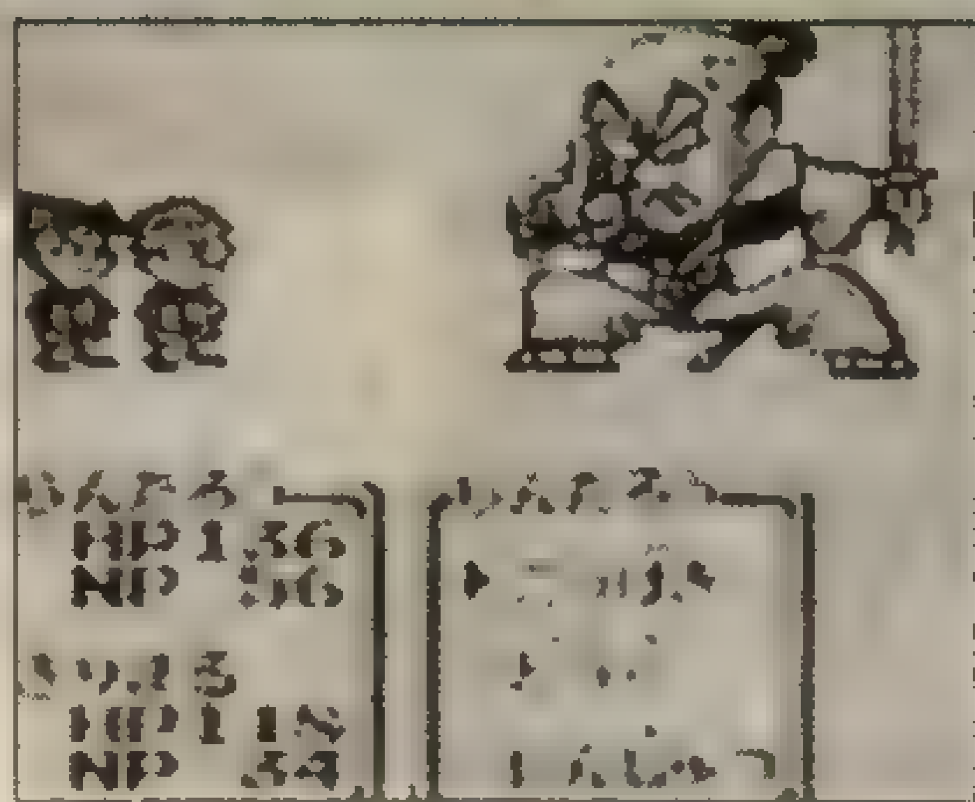
柏青嫂少年3



●COCONUTS JAPAN
●ETC

以老虎机王为目标，挑战8种老虎机，本作为该系列第3弹。

忍者乱太郎GB



●文明厂
●RPG

人气漫画的GB版。乱太郎三人组与毒蘑菇忍者军团的战斗。

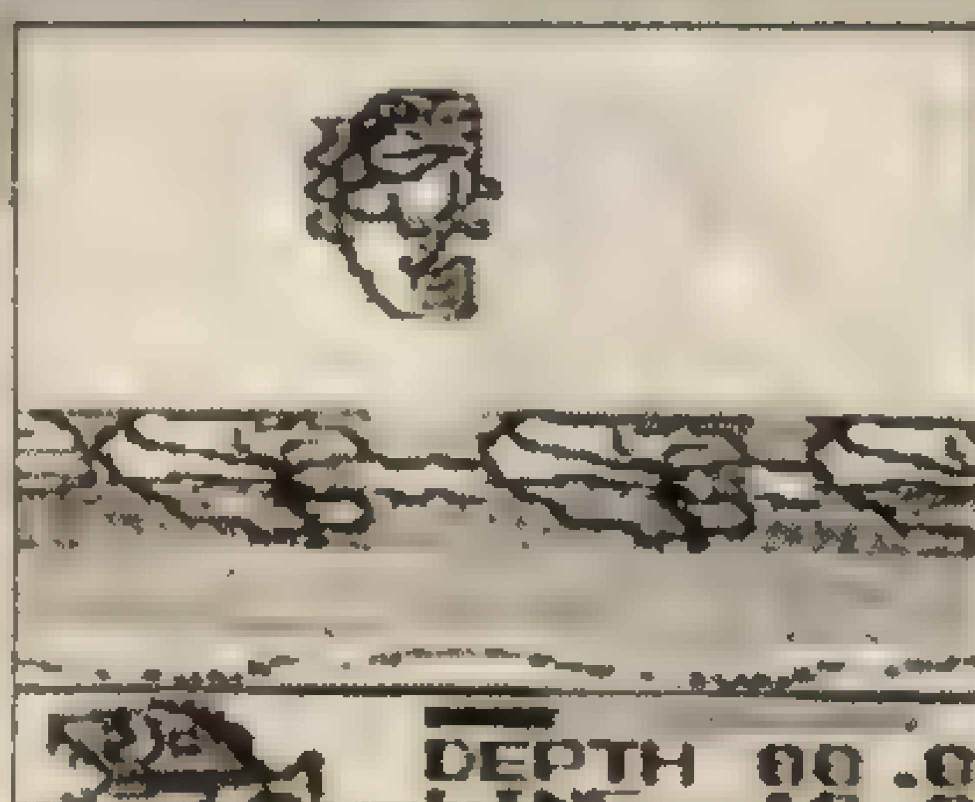
柏青嫂必胜指南GB



●MAGI FACT
●ETC

在极具人气的老虎机攻略杂志的全面协助下，完成的老虎机攻略软件。

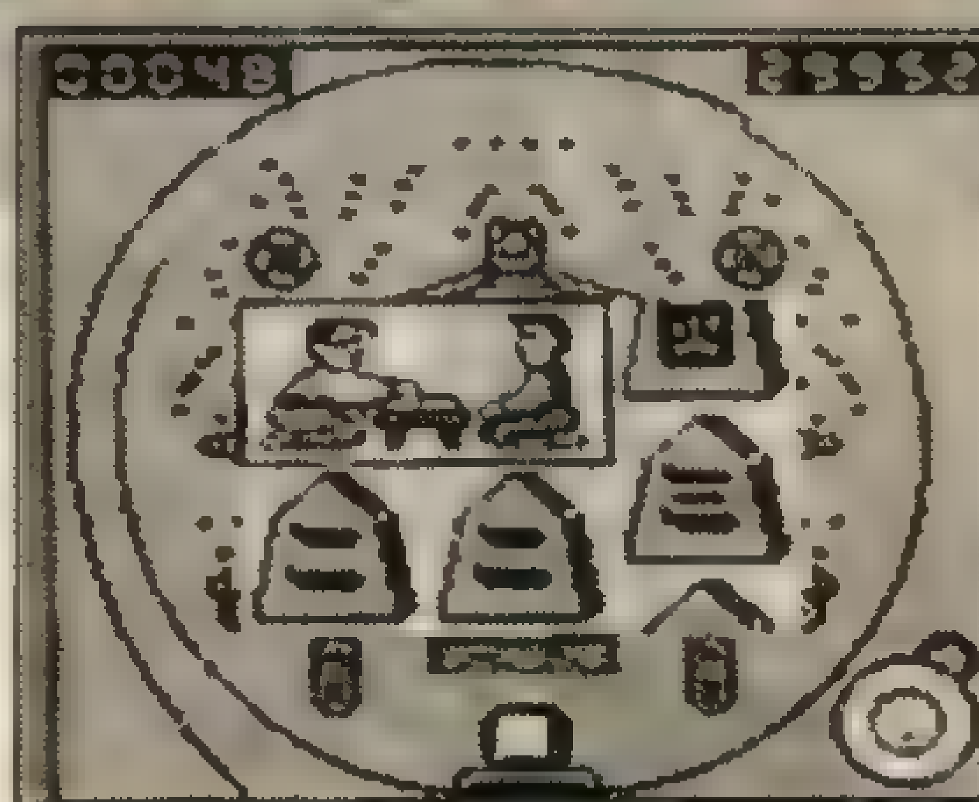
超级黑巴斯95



●明星钓鱼
●SLG

是从选择诱饵开始的极其真实的仿真游戏，放长线钓大鱼吧。

柏青哥物语外传



●KSS
●ETC

以大阪为舞台，成功经营游戏店的模拟游戏。

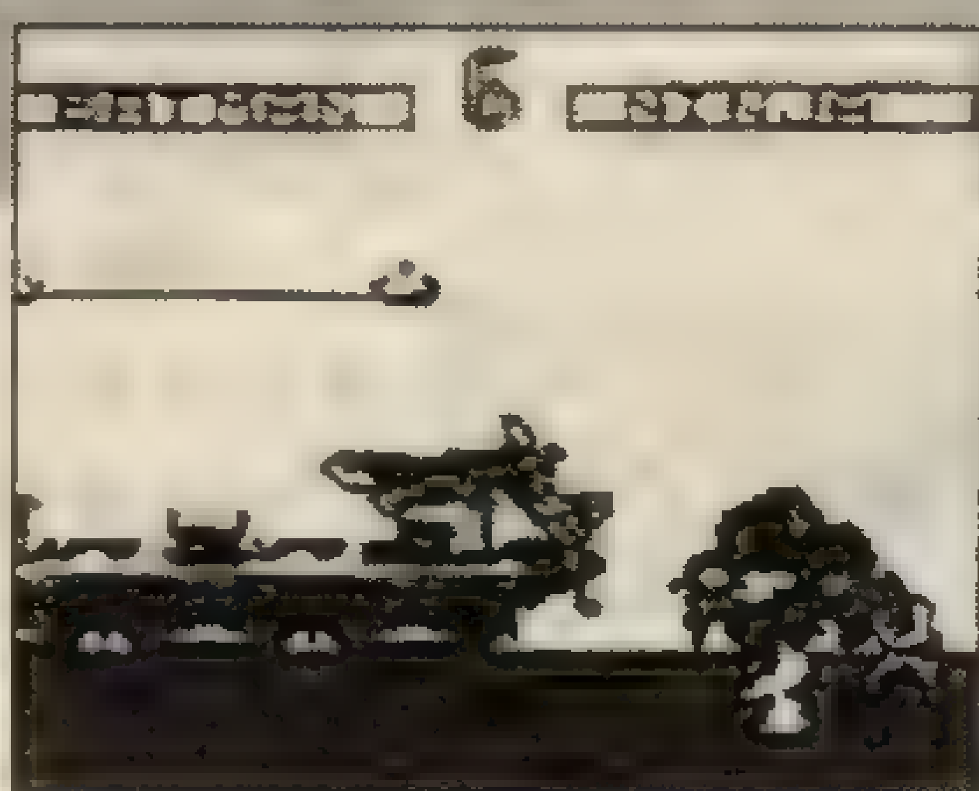
柏青夫君3



●COCONUTS JAPAN
●ETC

以同银子姑娘结婚为目标而挑战小钢珠台，GB第3弹。

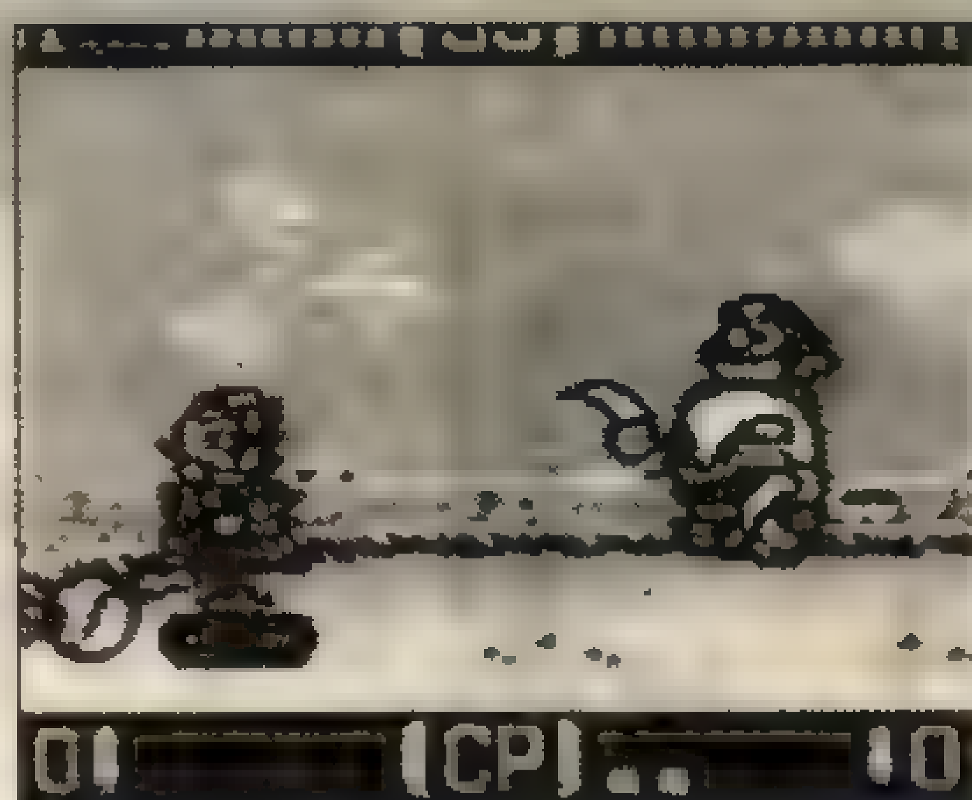
永远的蝙蝠侠



●ACCLAIM JAPAN
●ACT

演绎了蝙蝠侠与新敌人利朵拉、托菲斯间的死斗。

战争粉碎机

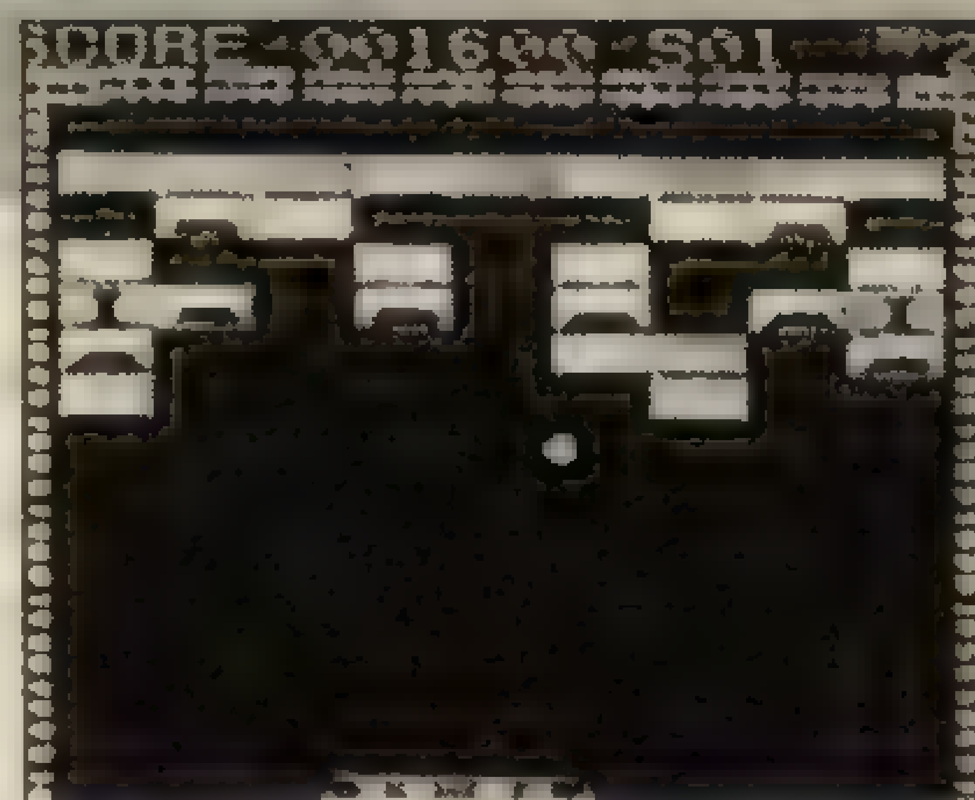


●BANPRESTO

●FTG

号称宇宙最强斗士的勇士们进行的合体战斗。

打砖墙 GB



●POW

●ETC

有名的电视游戏的GB版，加入了射击要素和难题。

P超人 GB

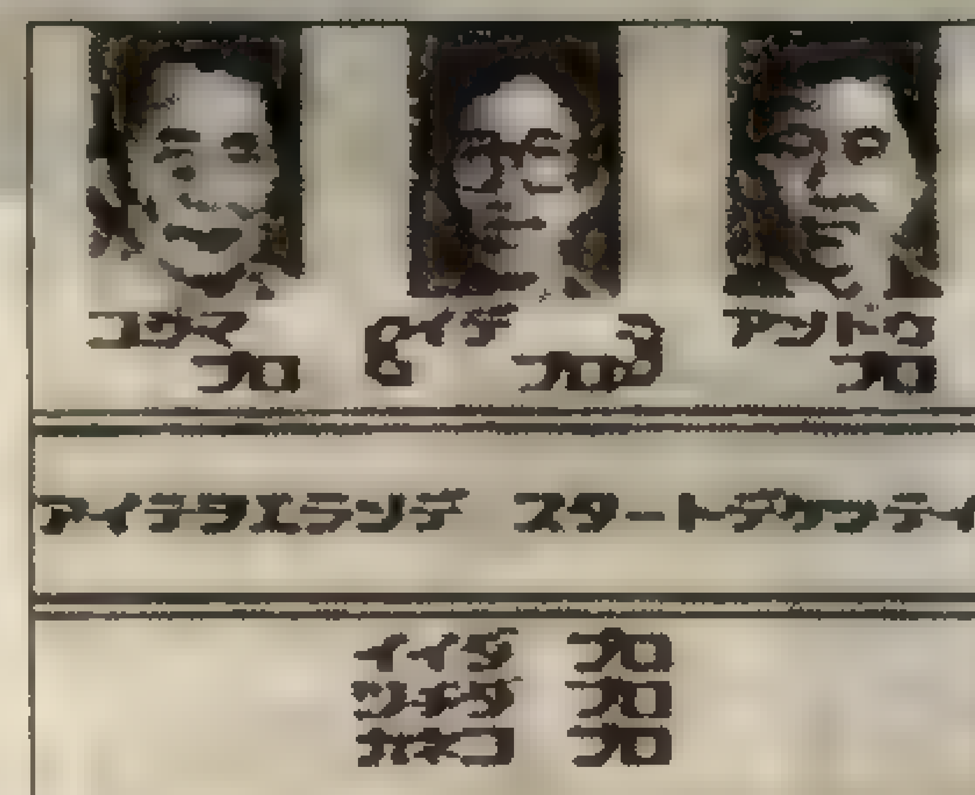


●KAMCO

●ACT

从超任移植到GB的情节，主人公萨姆活跃在密林之中。

职业麻将 极 GB

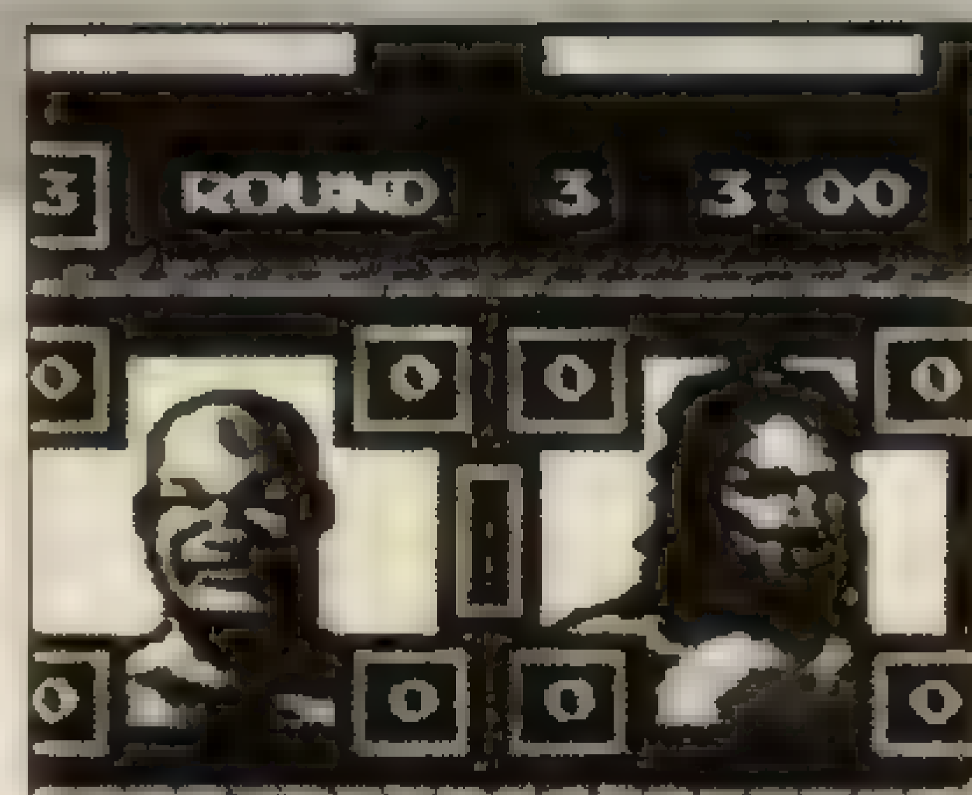


●ATHENA

●ETC

· 9位真正的职业麻将高手登场，再现了真实的麻将对局。

拳王福尔曼



●ACCLAIM JAPAN

●FTG

重量级拳王福尔曼的世界就是痛快淋漓的拳击赛。

星星卡比 2



●任天堂

●ACT

可爱的卡比带领着三位伙伴活跃在普普岛上。

水管工



●日本物产

●ACT

这是一款修理被坏老鼠破坏的水管，全力把水蓄满的游戏。

炸弹人 GB2

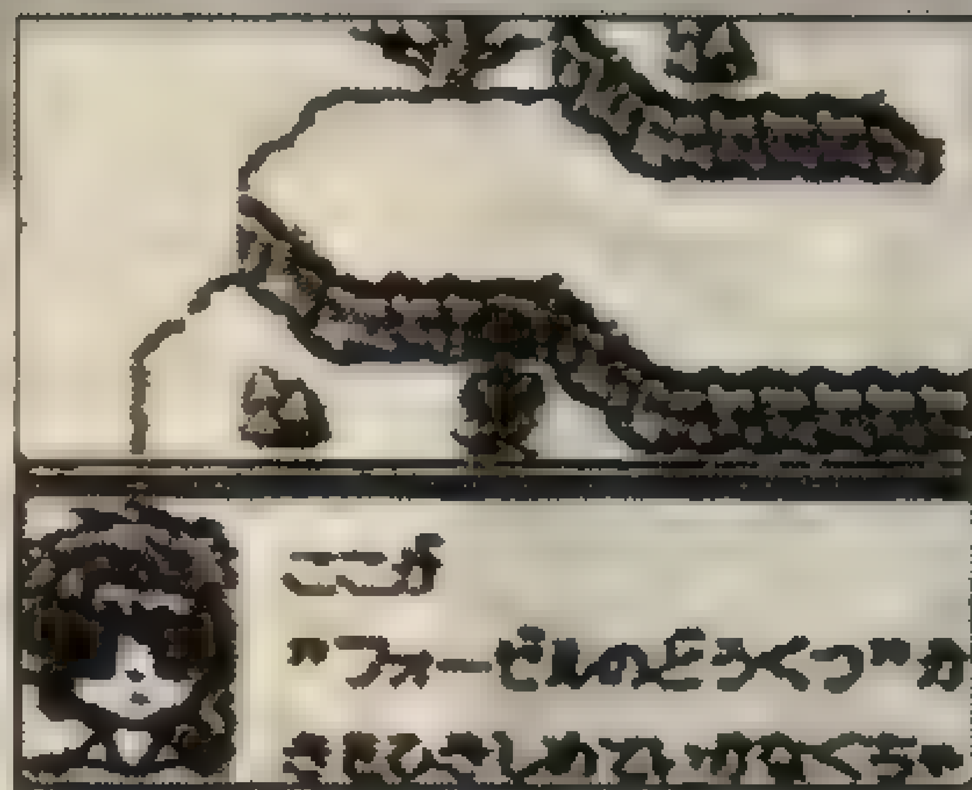


●HUDSON

●PZL

炸弹人为了得到传说中的秘密宝藏踏上了冒险的旅途。

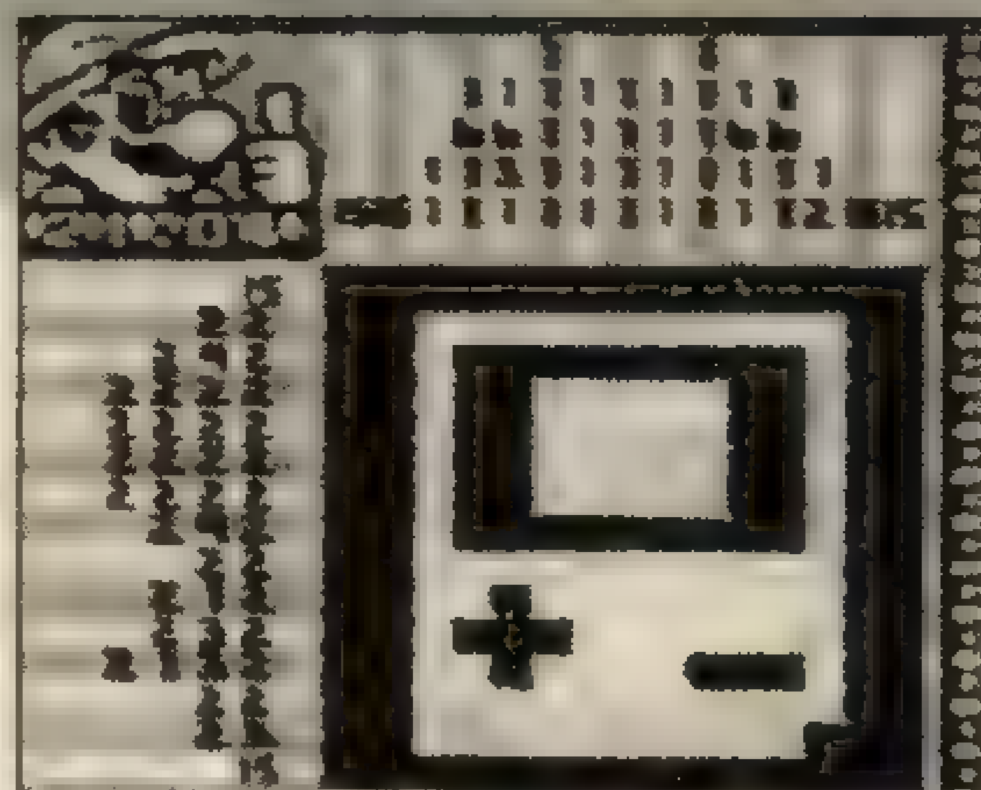
魔法骑士雷亚斯



●TOMY
●RPG

极有人气的漫画的GB版，主人公们施展魔法与魔族展开了斗争。

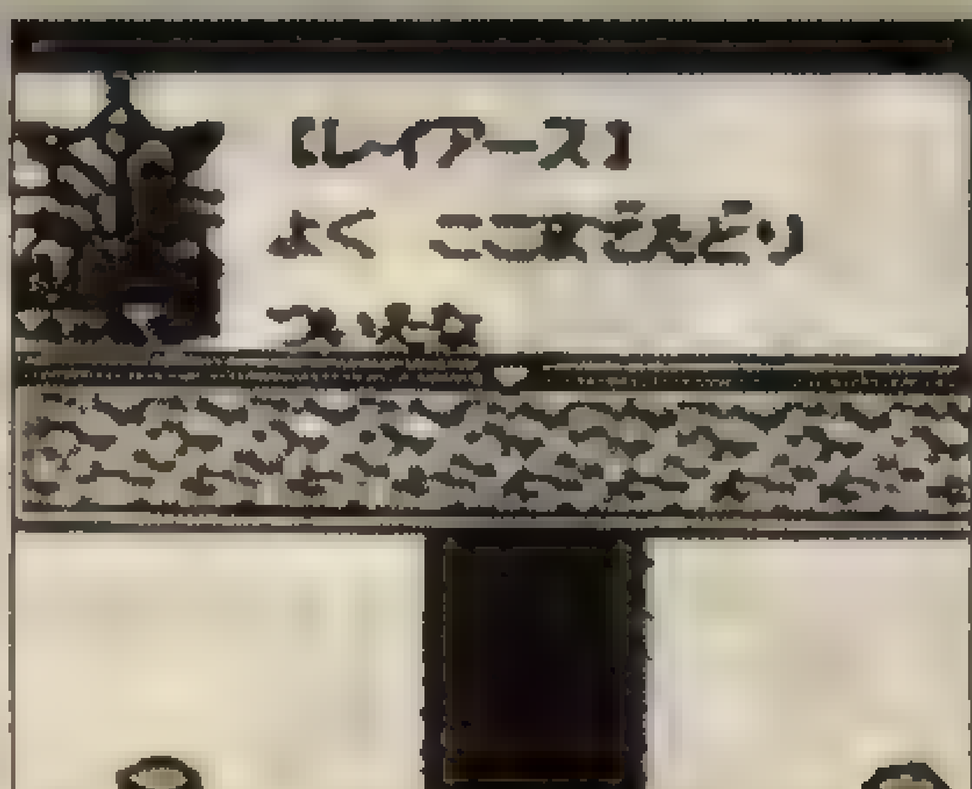
马里奥的方块



●任天堂
●PZL

极具人气的拼图游戏。用数字提示完成图画，主角是马里奥。

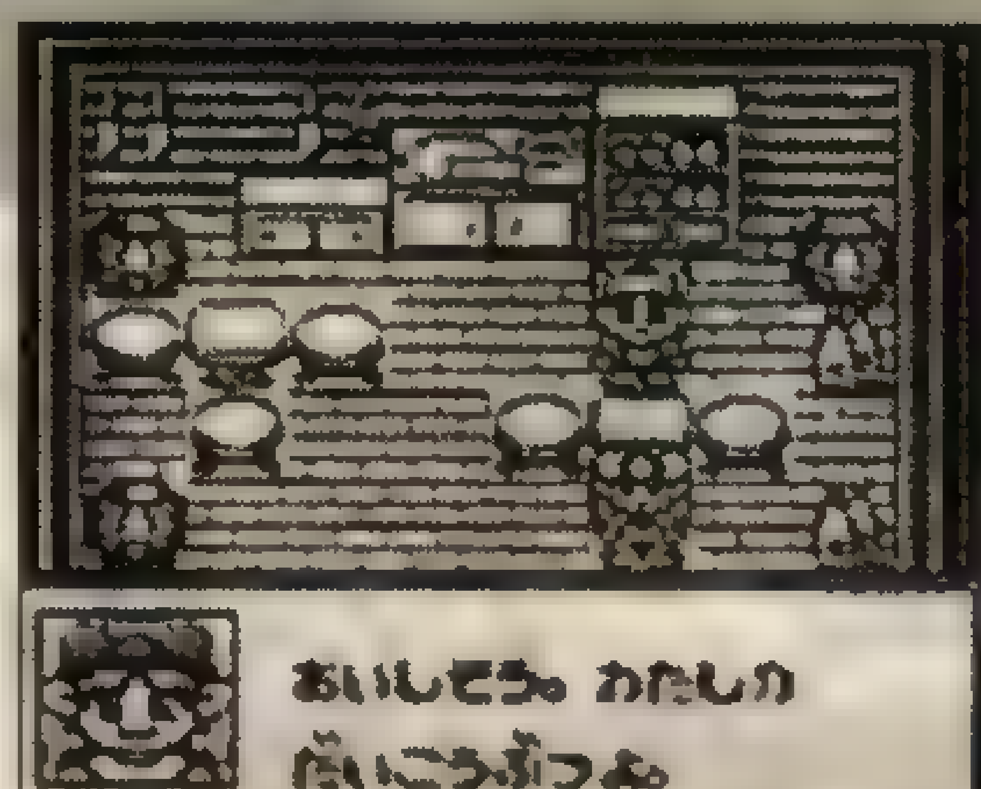
魔法骑士雷亚斯2nd 丢失的色彩



●TOMY
●RPG

由于色彩大盗的出现，异世界失去了色彩。光、海、风呼啸而来。

超一流料理传说



●BANDAI
●RPG

电视料理节目的GB版，主人公做出料理即能过关。

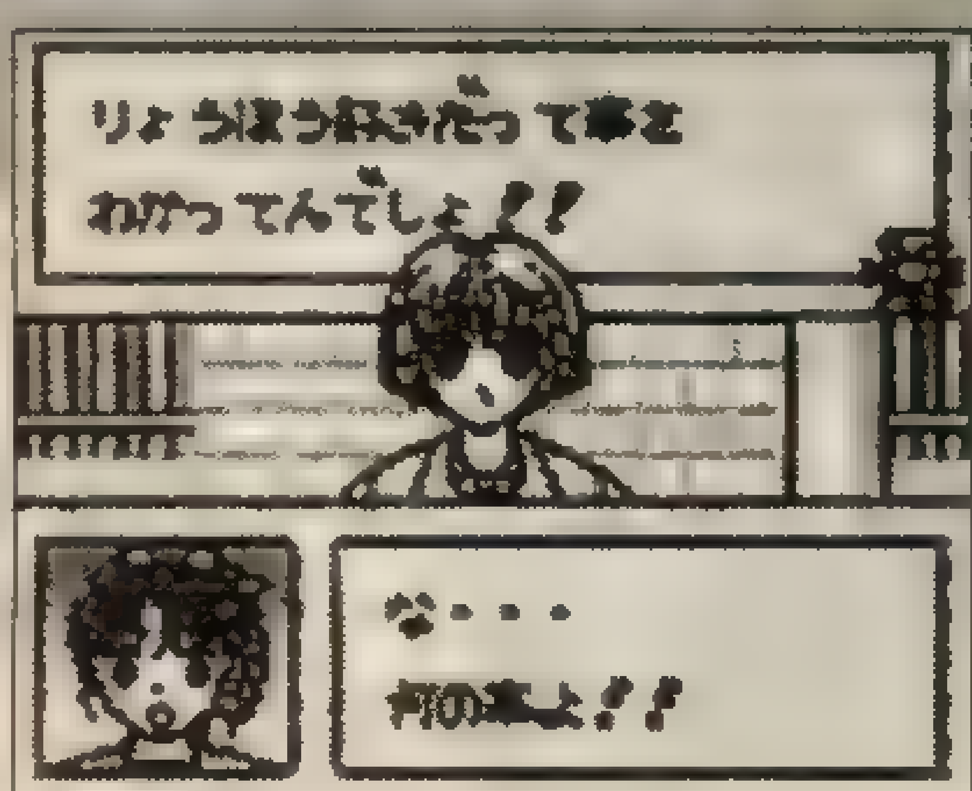
转动的魔法阵 勇士与可可利的大冒险



●TAKARA
●RPG

勇士(?)尼克与魔法使者可可利在杰姆杰姆大陆上的冒险旅程。

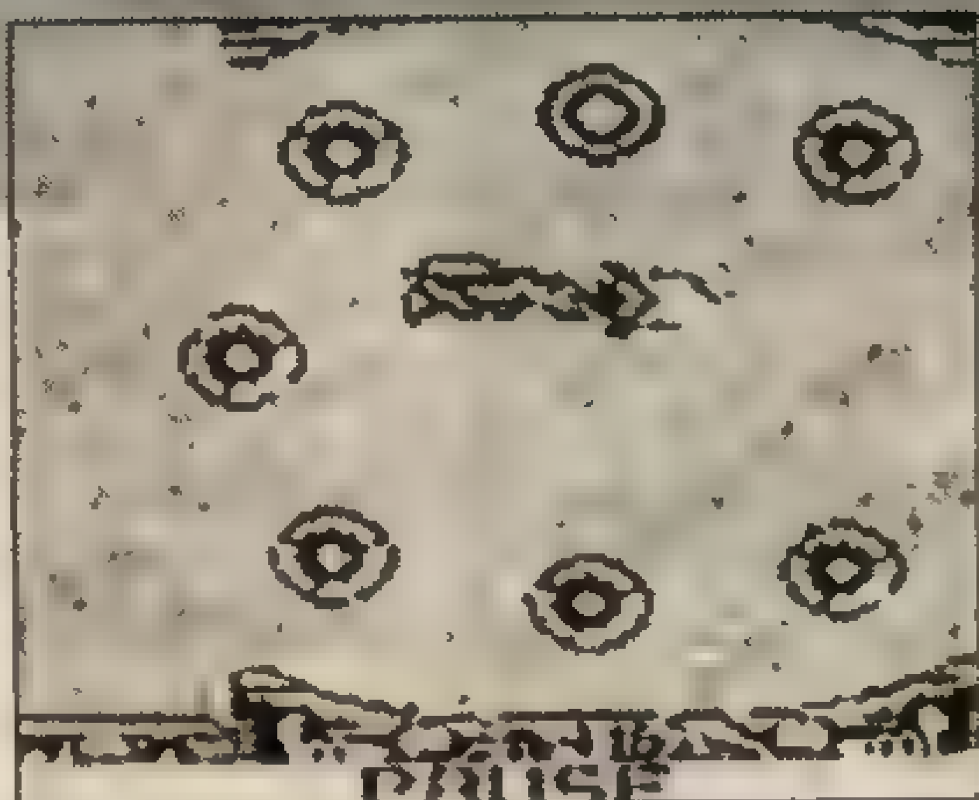
恋爱男孩儿



●BANDAI
●SLG

在谈话、心理测试、祈祷中体验恋爱的感觉。

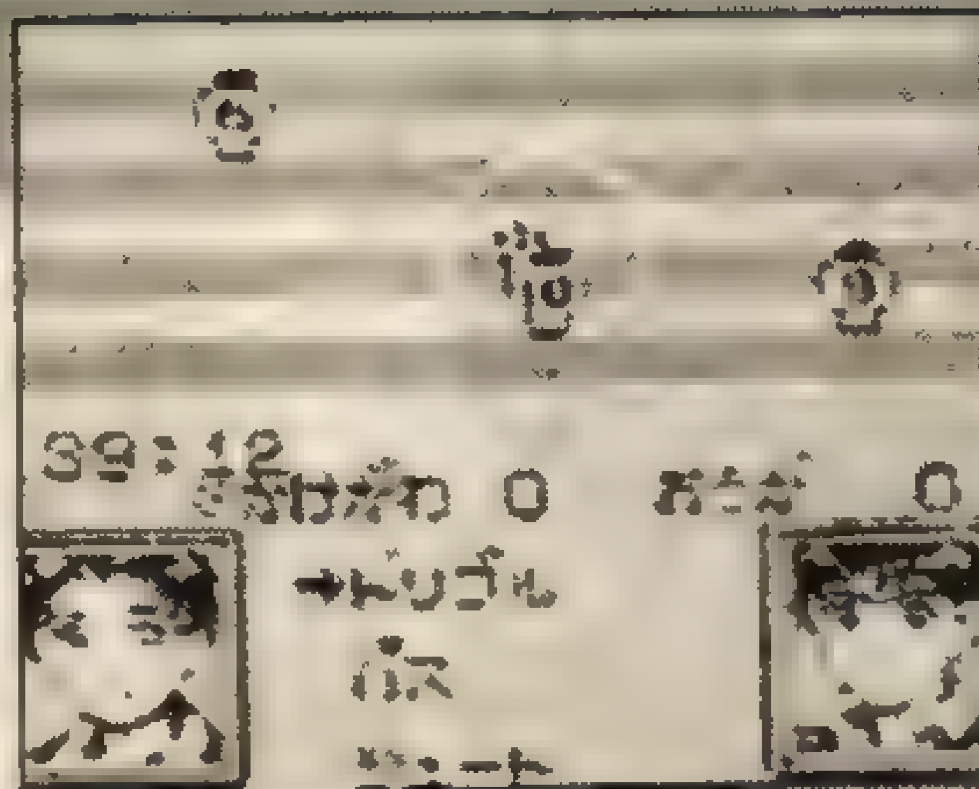
R型战斗机



●IREM
●STG

操纵R—9型战斗机，使用武器，向柏都帝国发动进攻。

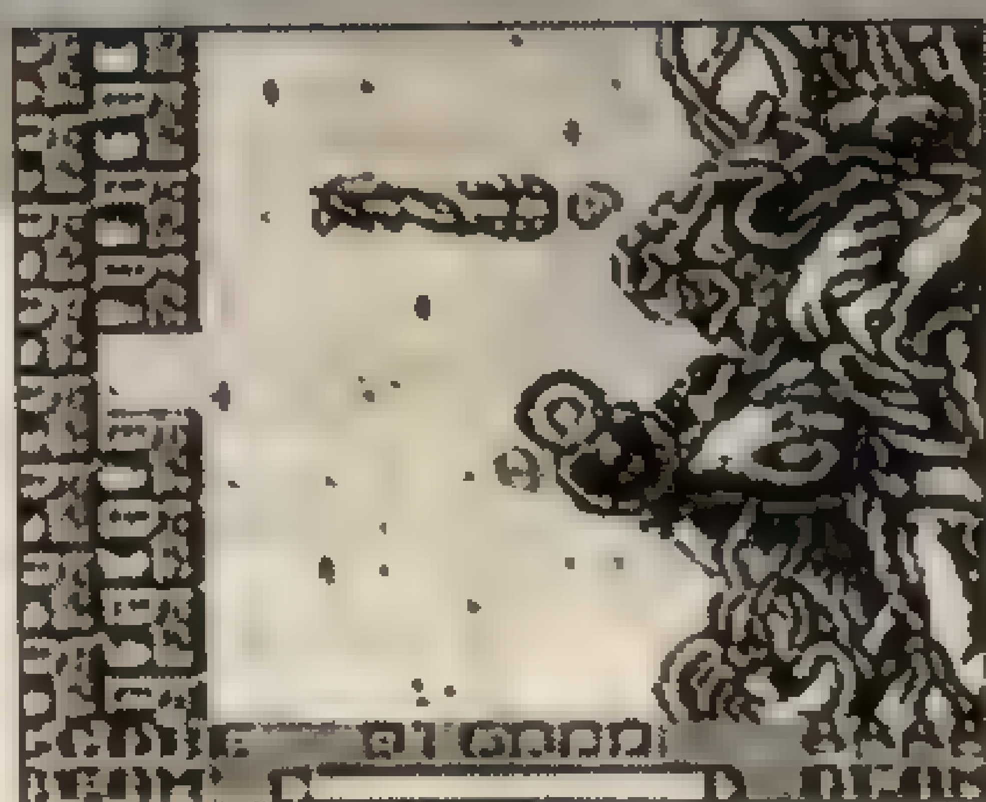
绿茵传奇——射门！



●BANPRESTO
●SPG

挂川高中足球队为了夺取全国大赛冠军而拼搏的足球游戏。

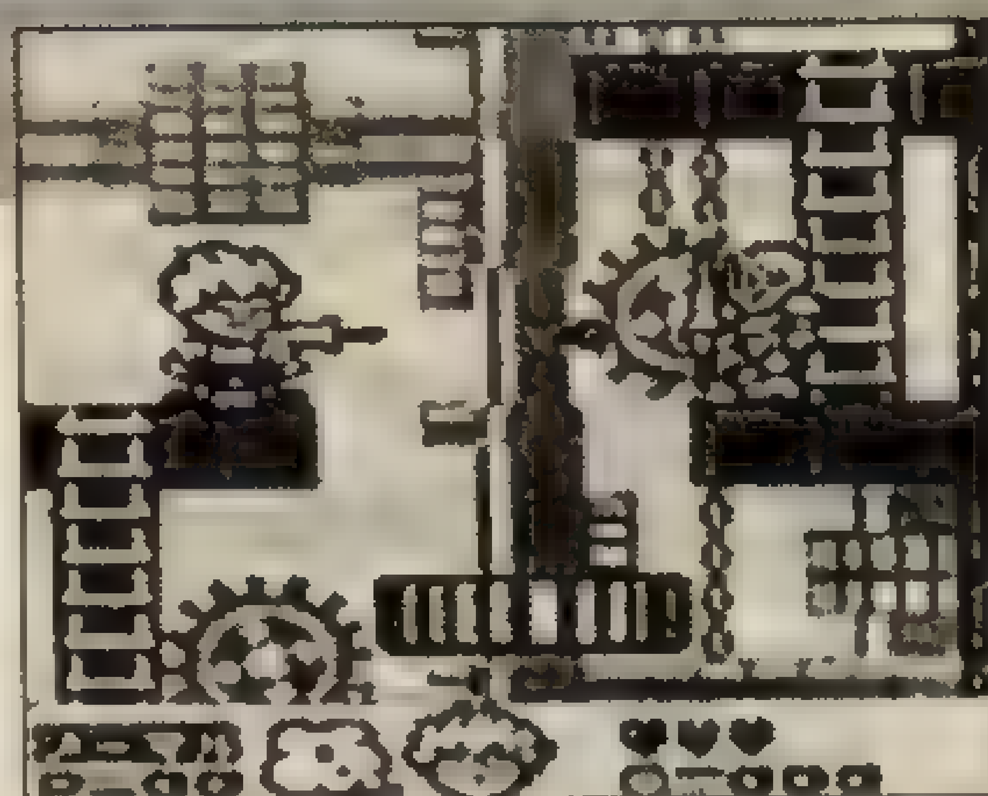
R型战斗机Ⅱ



●IREM
●STG

游戏共5关，玩家操纵R—9改进型战斗机，加大火力,战斗到底。

大战恶魔城



●KONAMI
●ACT

在战斗中学会妖气弹，打倒卡拉茅斯。

播磨滩



●ASK讲谈社
●FTG

游戏的目的是取得连胜，最终成为无敌的相扑横纲级"播磨滩"。

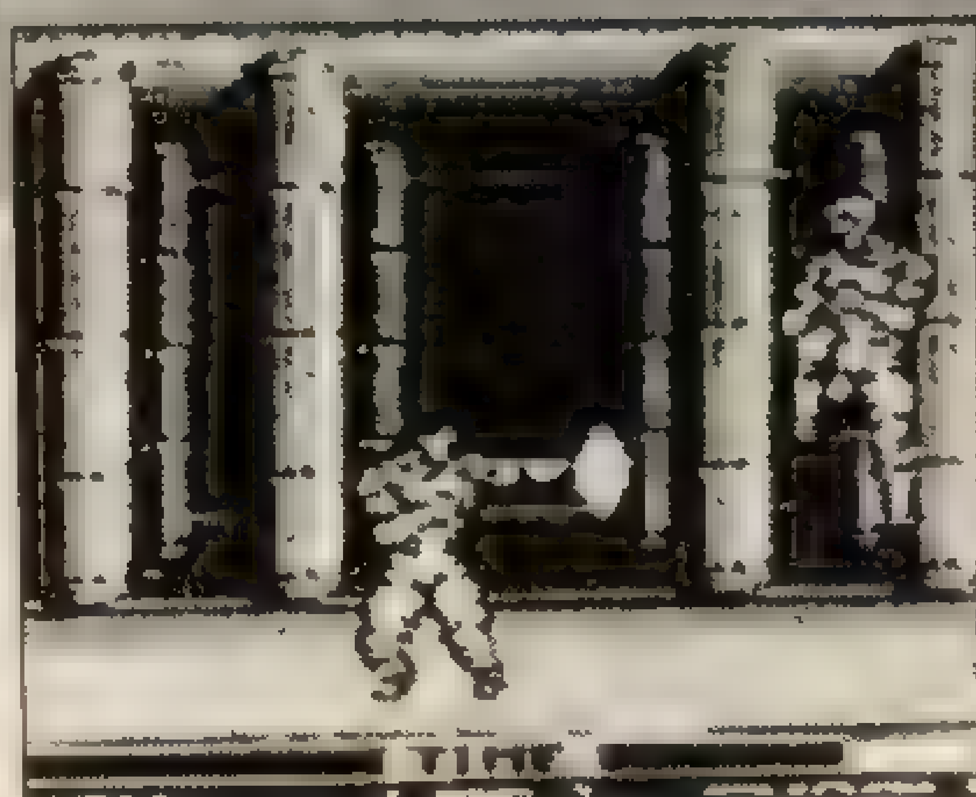
兔子拉比



●IGS
●ACT

这是兔子外形的机器人拉比寻找改造部件的游戏。

杀出重围



●KONAMI
●FTG

对战格斗游戏。7位斗士展开命中注定的战斗。

阿斯米克世界Ⅱ



●ASMIK
●ACT

是寻找迷路了的幼龙的游戏，谜语式的挑战。

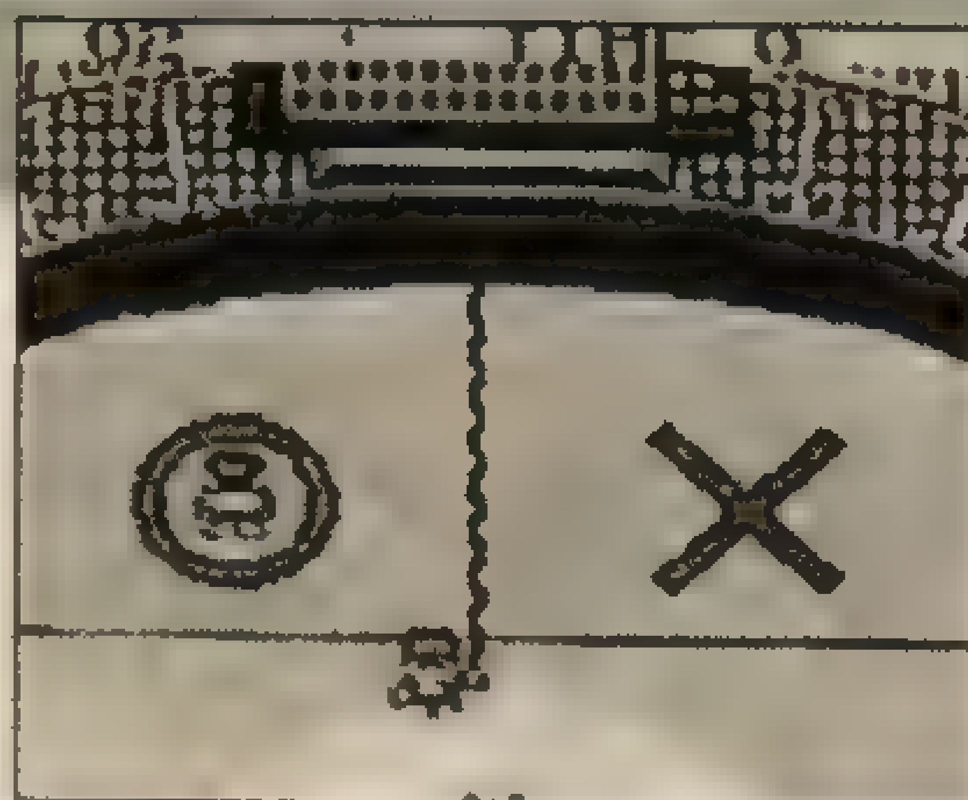
阿达一族



●米萨瓦娱乐
●ACT

主人公高梅斯营救被坏律师走的一家6口的游戏。

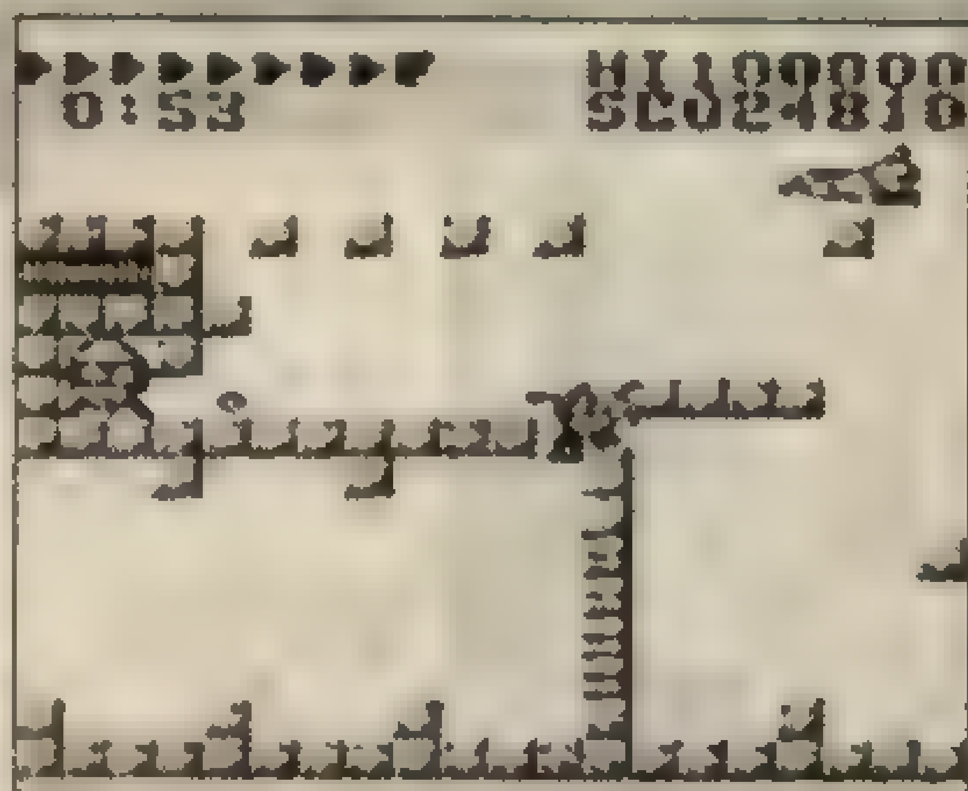
横断美国超级问答2



●TOMY
●ETC

从游戏上部开始，如果穿过全部画面，就取得了胜利。

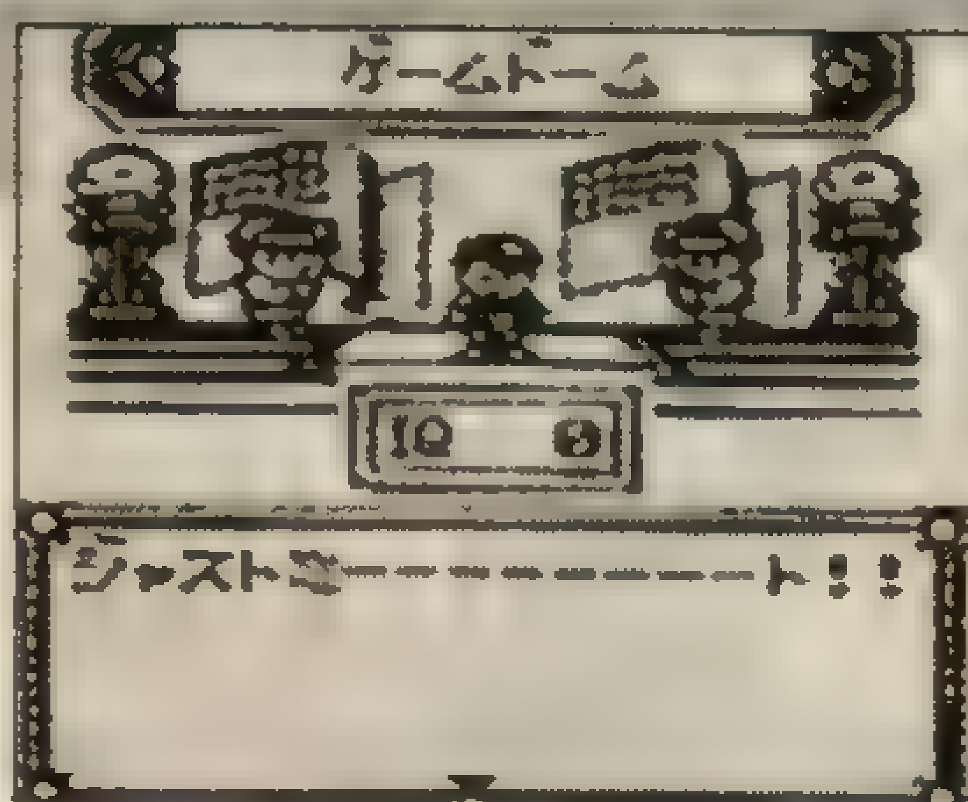
破碎之后



●MASIYA
●ACT

要利用画面内的障碍物，破坏敌人的电脑。

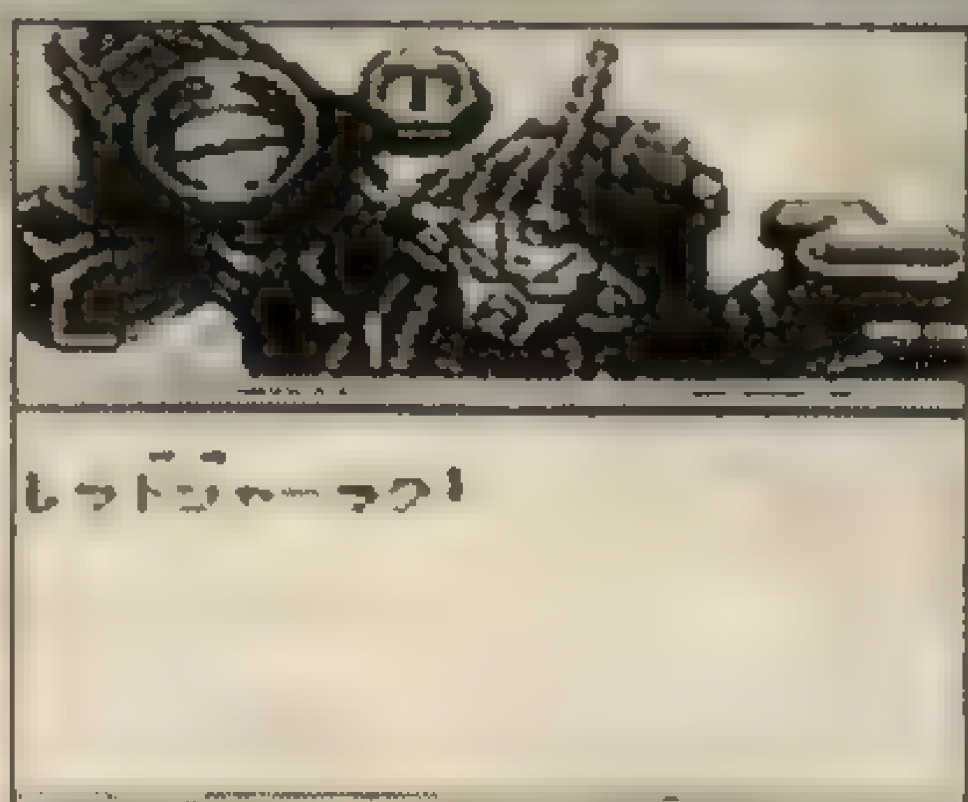
横断美国超级问答3



●TOMY
●ETC

玩家要顺利通过成田机场、飞机内、关岛，到达美国。

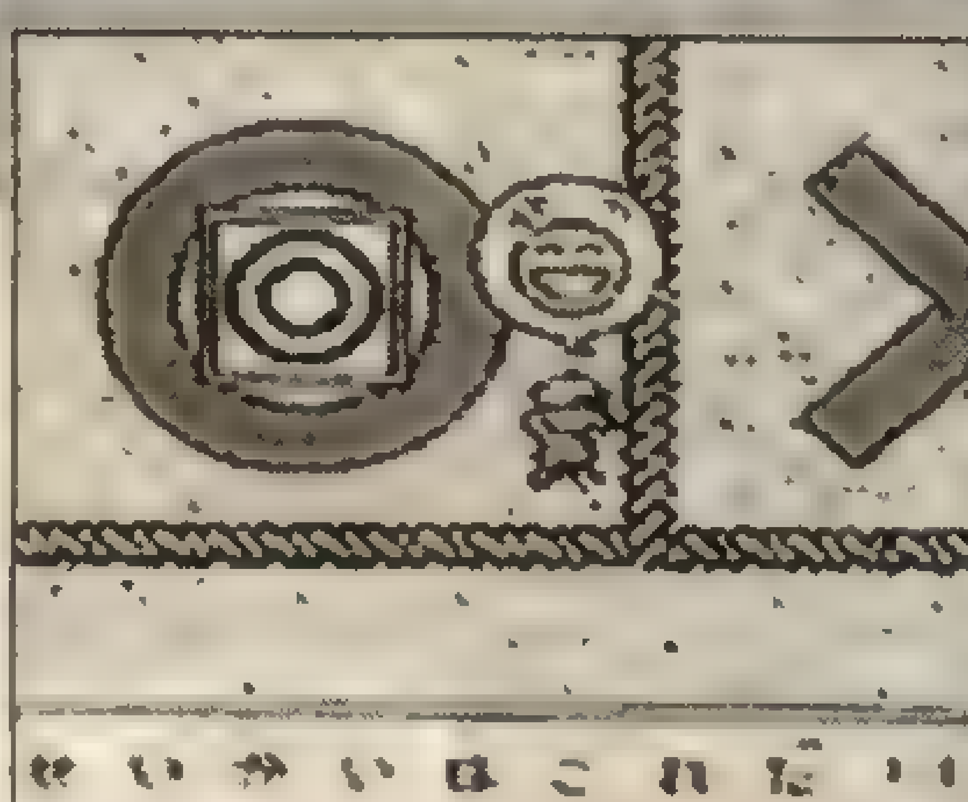
机甲警察



●TAKARA
●SLG

极具人气的动画GB版，玩家要去处理凶恶的犯罪，画面动人心弦。

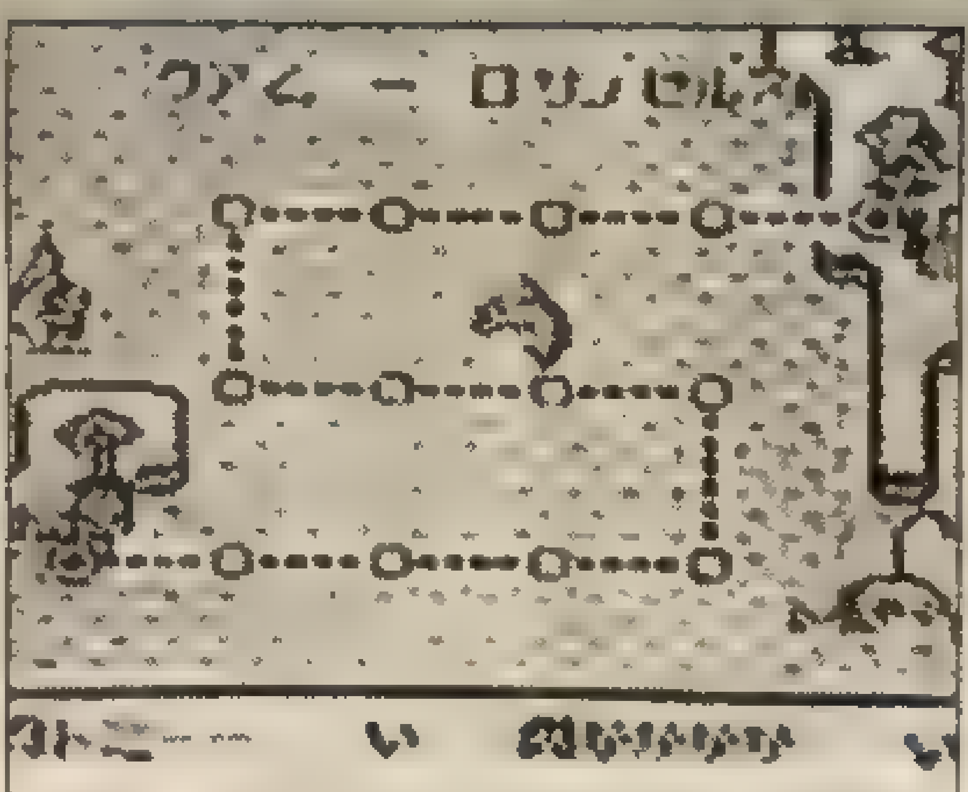
横断美国超级问答4



●TOMY
●ETC

所出的题全部是奇难无比的共有1200道。

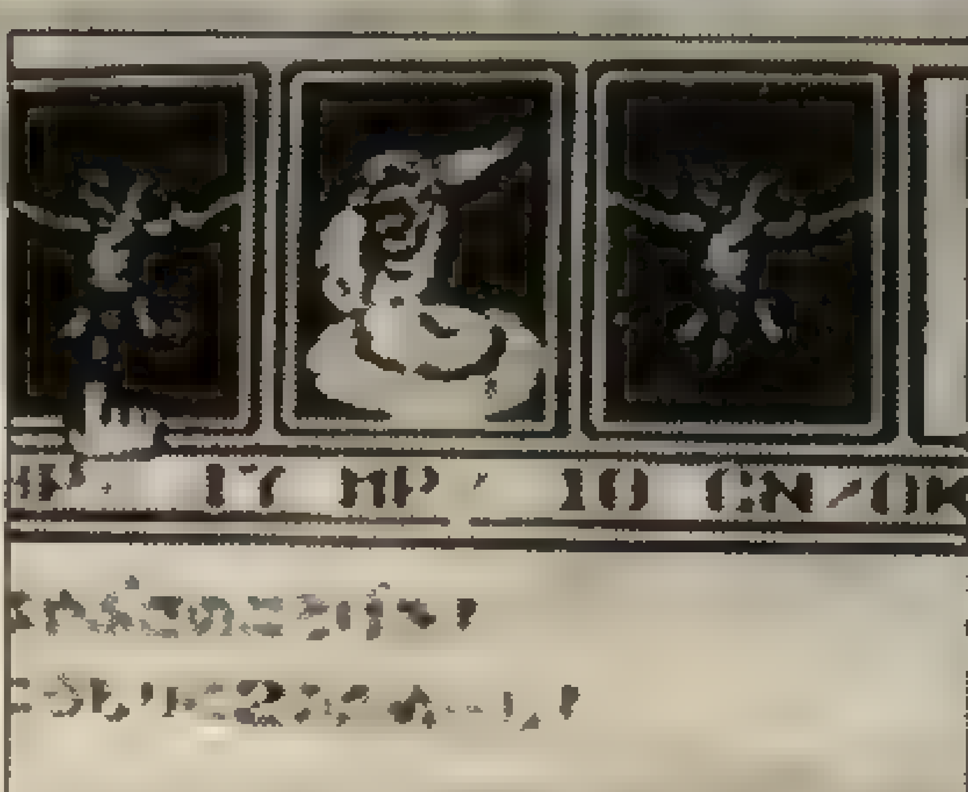
横断美国超级问答



●TOMY
●ETC

是同名电视问答节目的GB版。主持人都以真名登场。

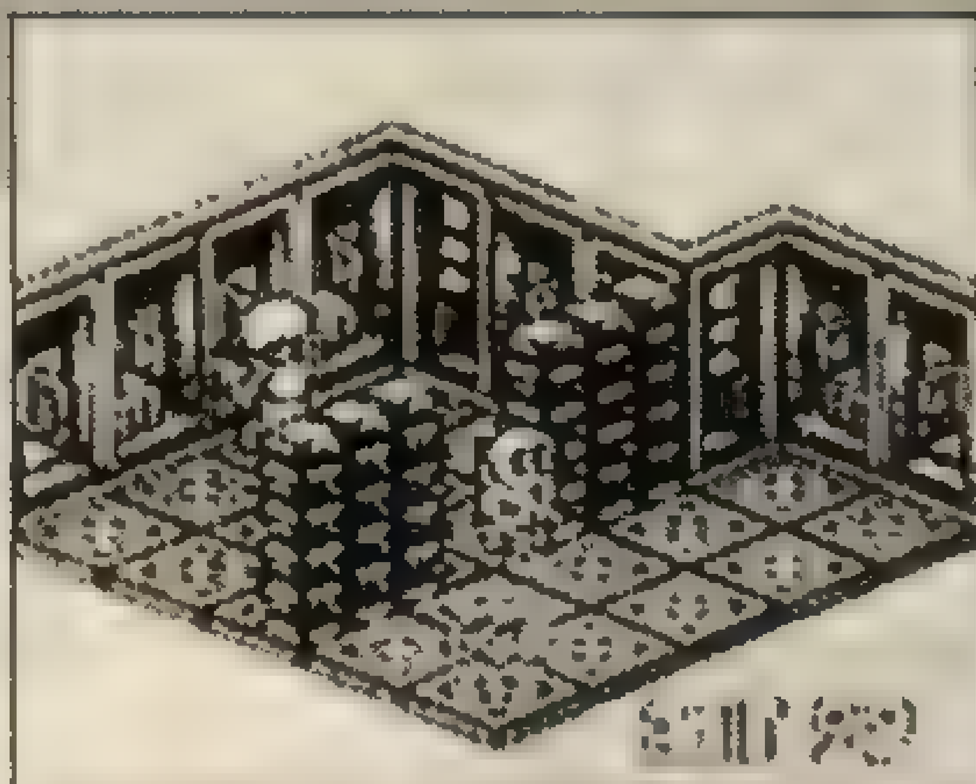
妖怪城



●SETA
●RPG

玩家操纵忍者，打倒妖怪攻占五所城池。

密封空间



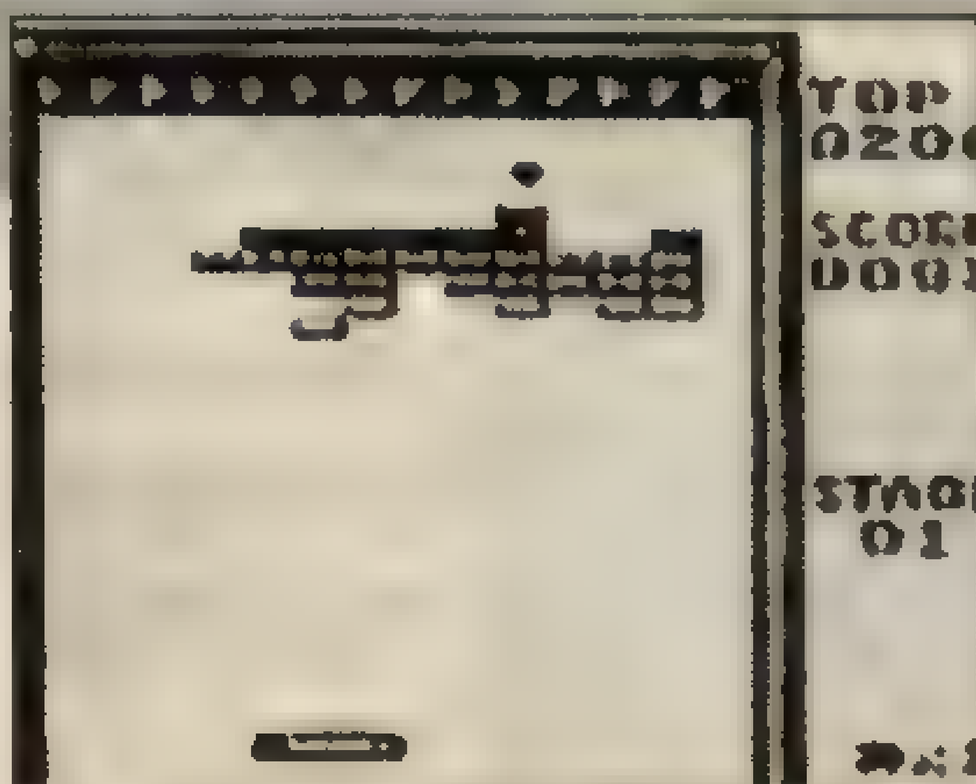
●EPIC 索尼唱片
●ACT
要使被关在火箭内的主人公哈天里成功地逃出去。

阿蕾莎Ⅲ



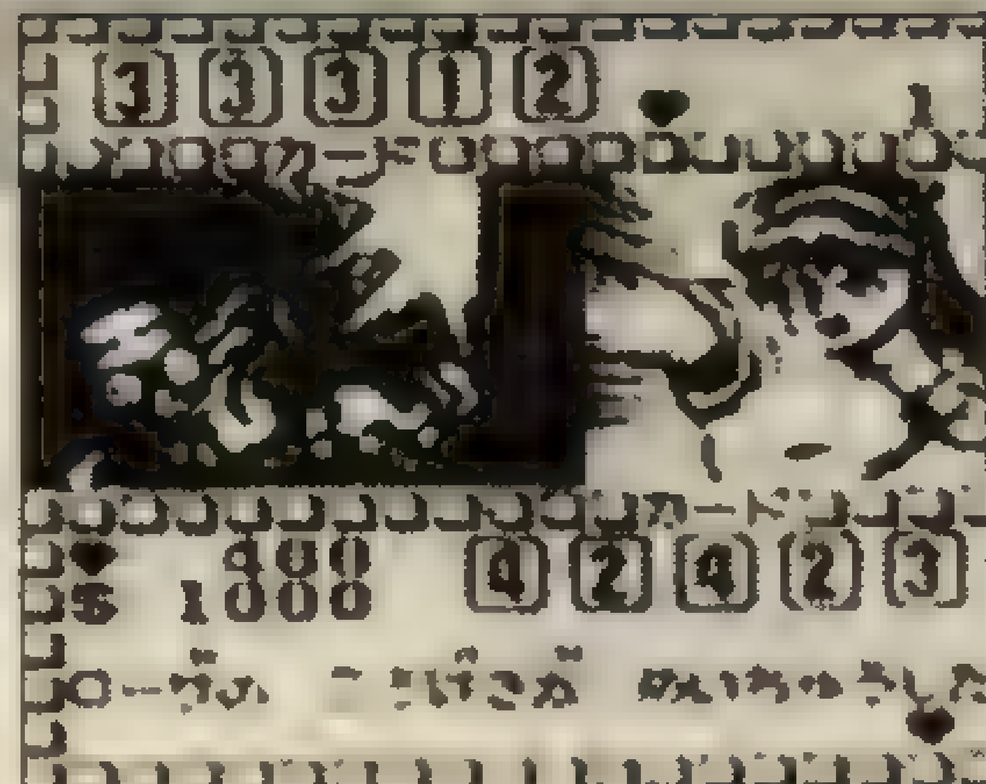
●やのまん
●RPG
马太里亚与多尔一起前往阿蕾莎王国，回溯到过去。

打砖墙



●任天堂
●ETC
简单的游戏，用球打碎画面上部的方块。

破坏神加鲁马



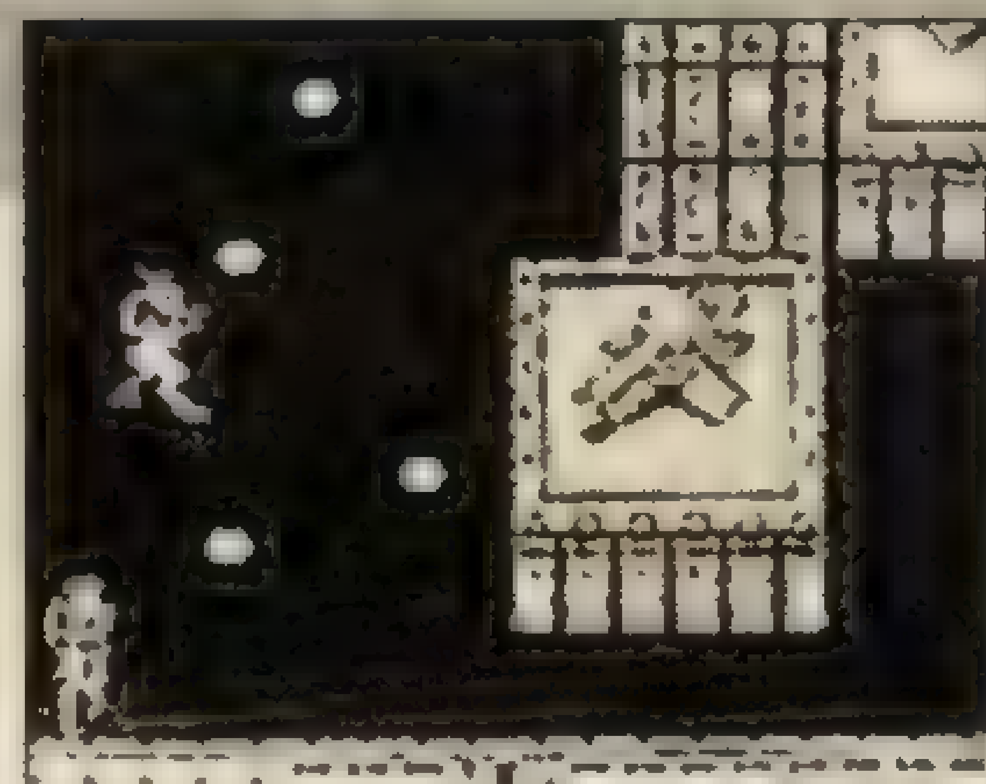
●IREM
●ETC
GB版游戏有华丽的动作和必杀技。

阿蕾莎



●やのまん
●RPG
采用了模拟系统的RPG，马太里亚三人组，踏上了冒险的旅程。

怒之要塞



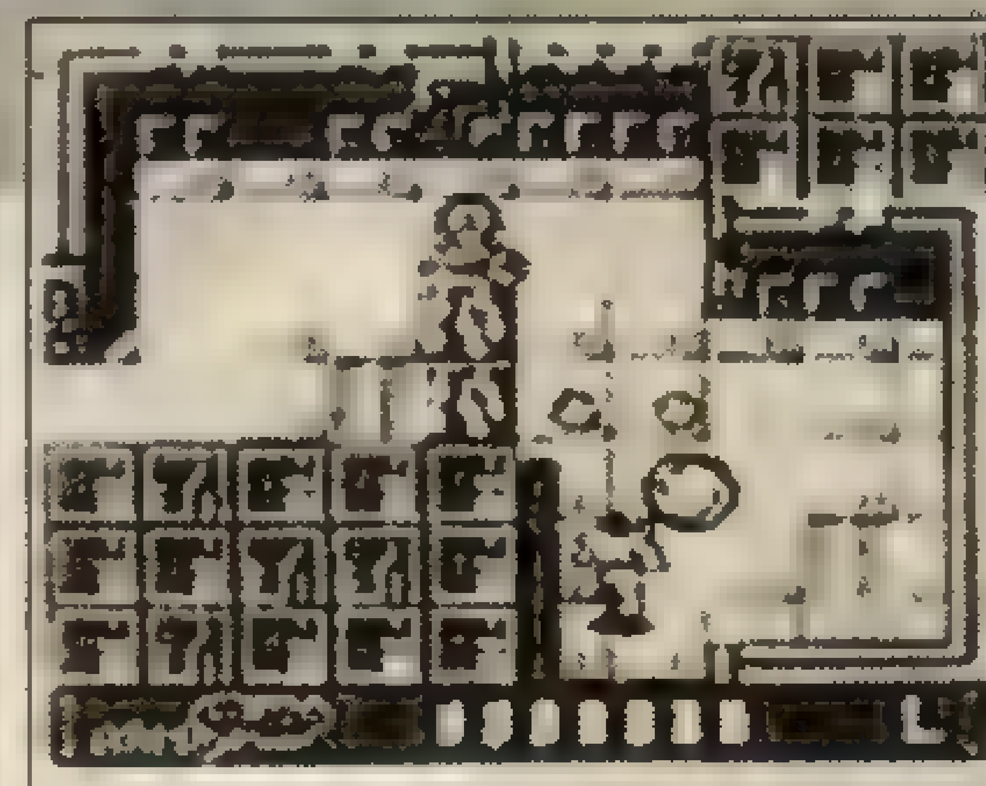
●JALECO
●ACT
操纵战士消灭敌人的同时在迷宫中前进。

阿蕾莎Ⅱ



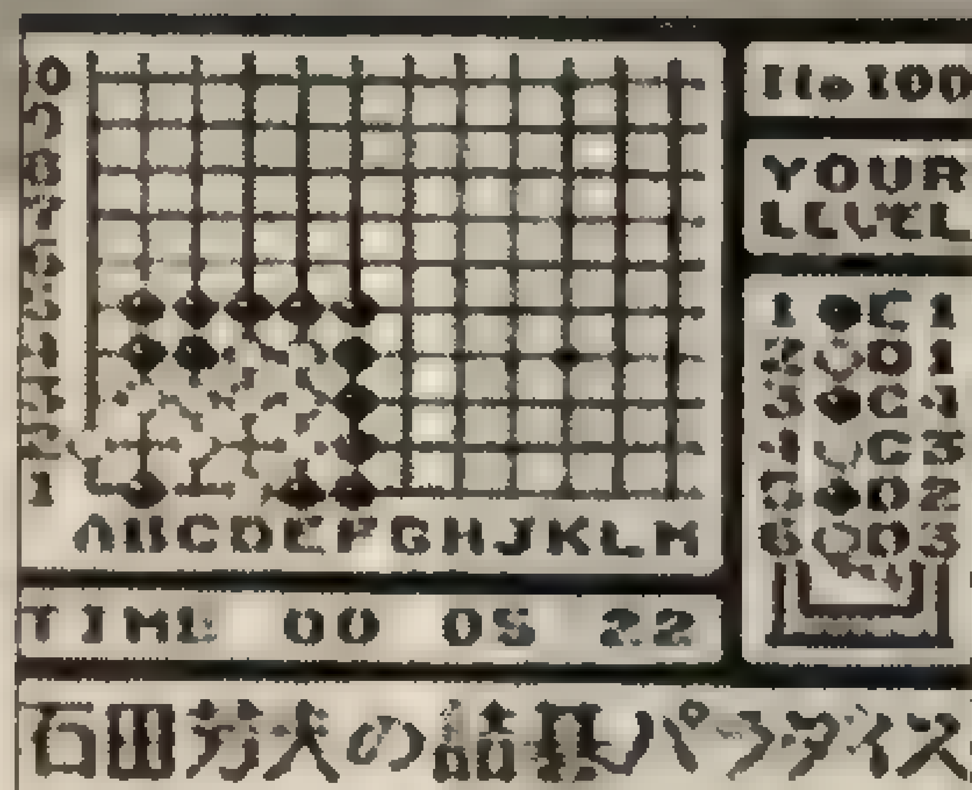
●やのまん
●RPG
由于魔王哈瓦德的复活，马太里亚、多尔再次去冒险。

怒之要塞2



●JALECO
●ACT
操纵马萨德和米斯奇两位战士，在迷宫般的要塞中战斗。

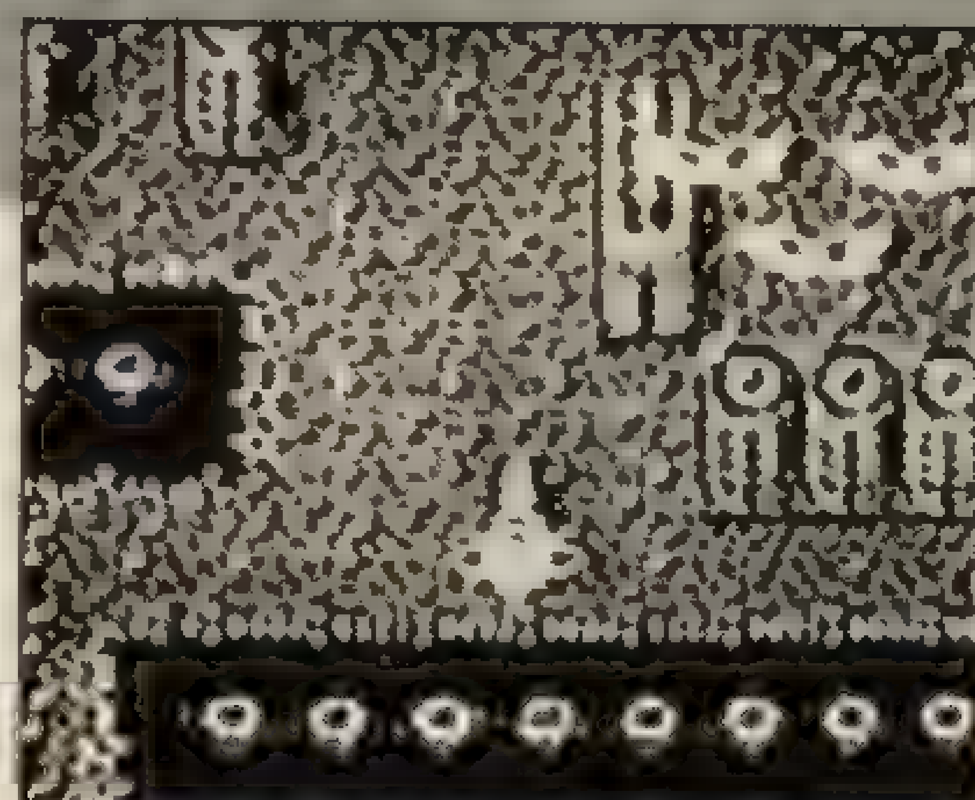
石田芳夫残局天堂



●PONY CANYON
●ETC

能慢慢体味由名士出题的全部一百种围棋残局的软件。

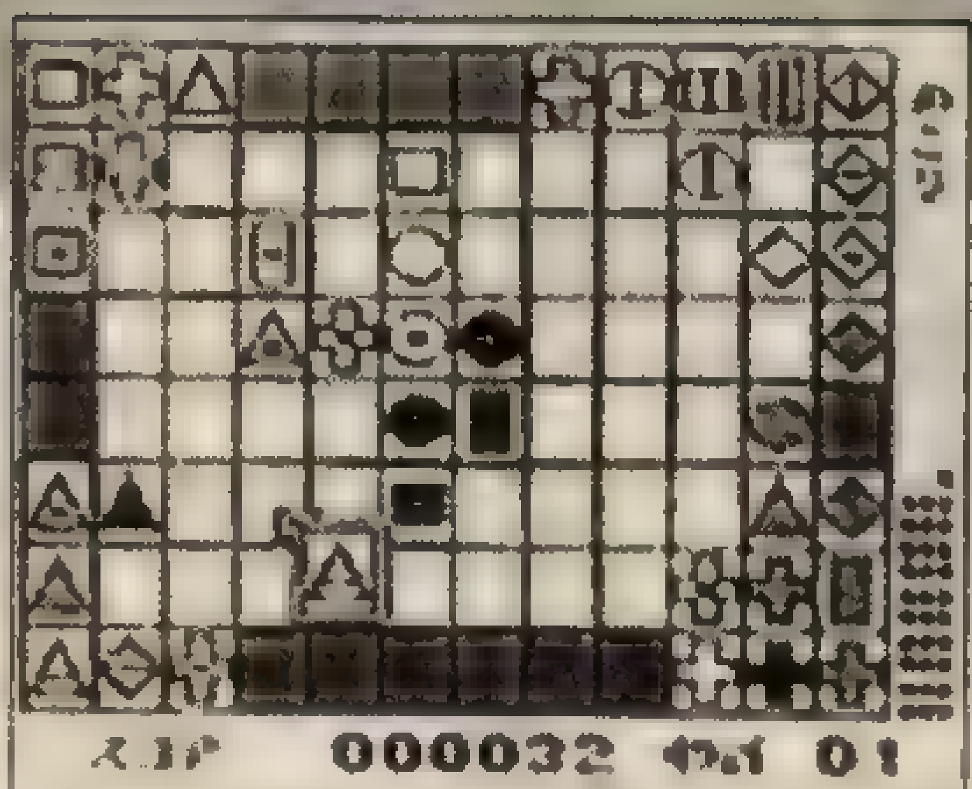
大战外星人



●IGS
●STG

操纵三种武器，同来犯的外星人展开战斗。

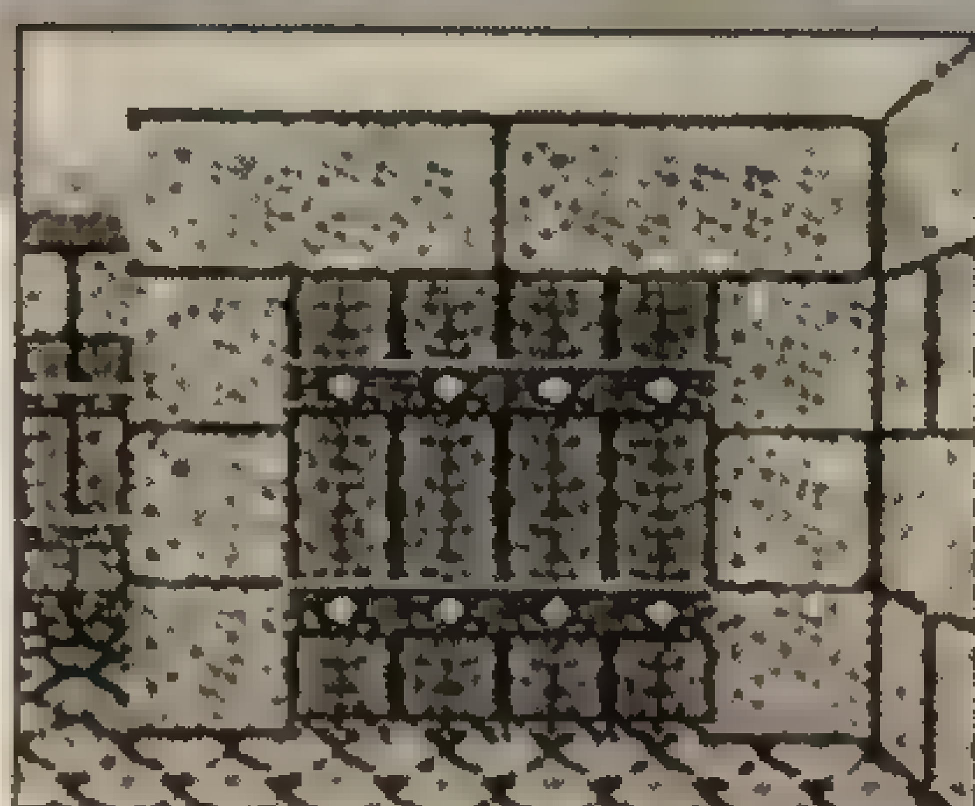
石道



●アスキー
●PZL

要在96格的棋盘中摆上72个石子，得分取决于摆法。

巫术外传Ⅰ 女王的受难



●ASCII
●RPG

玩家为了消除灾祸同怪物展开战斗，是难度较高的RPG。

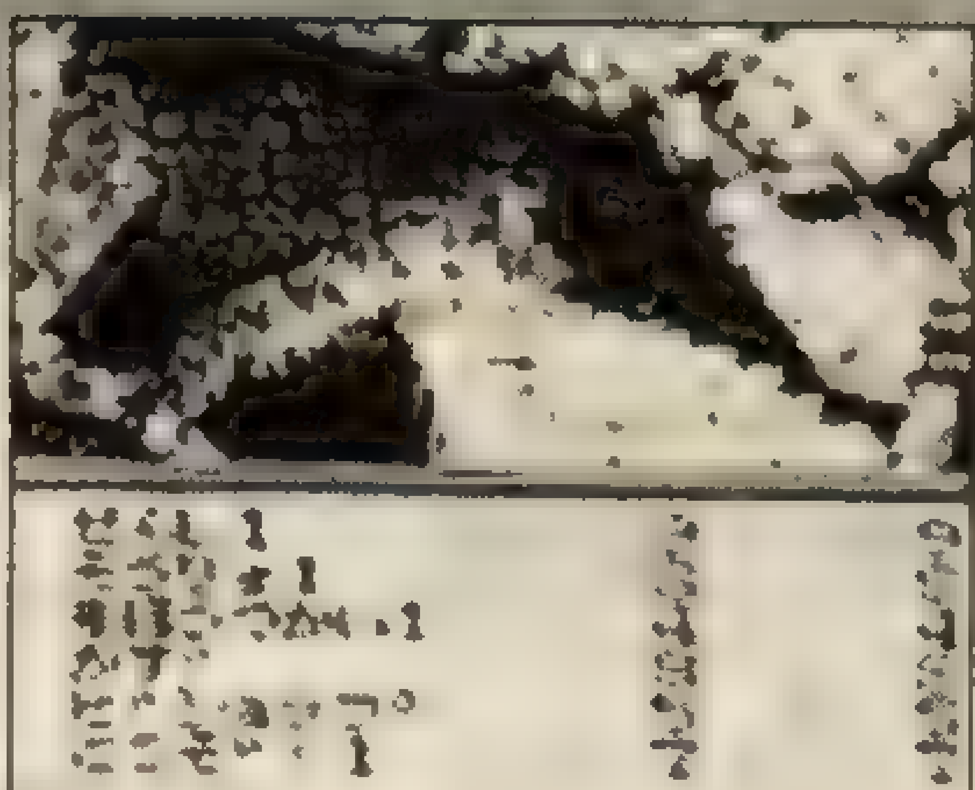
一发逆转！DX马券王



●ASMIK
●ETC

只要输入必要的情报，就可以体验实际赛马的游戏。

巫术外传Ⅱ 古代皇帝的诅咒



●ASCII
●RPG

亲身经历的冒险故事，充满临场感的RPG名作。

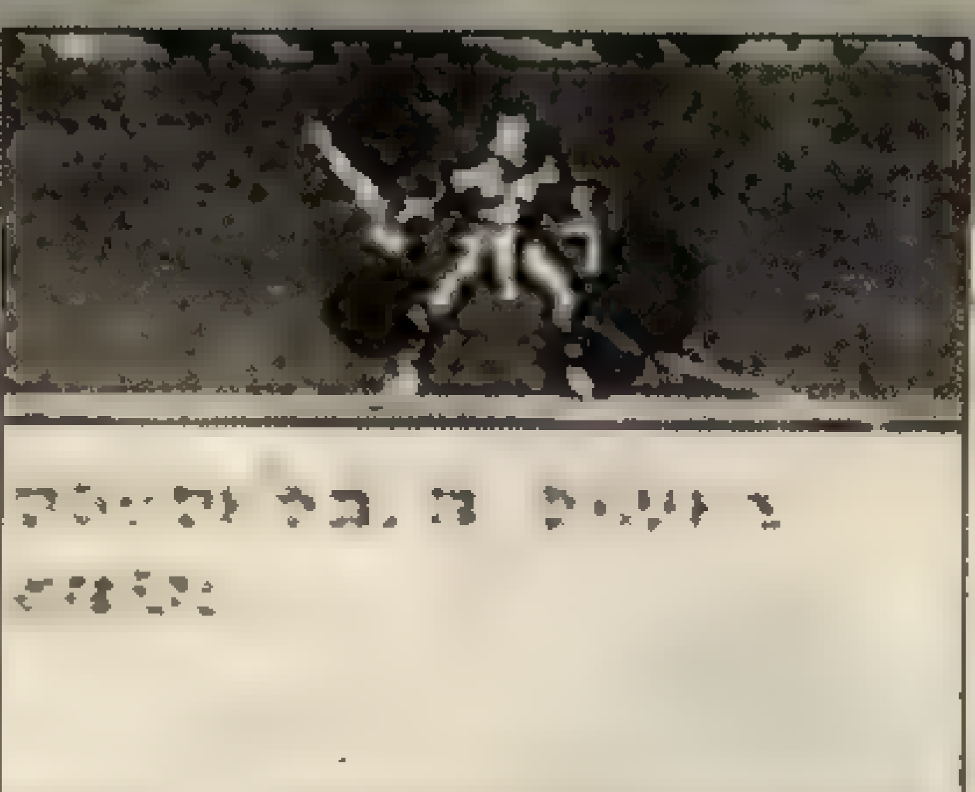
印地安纳·琼斯



●日本椰子
●ACT

印迪躲避机关，破解难题，不断前进的挑战游戏。

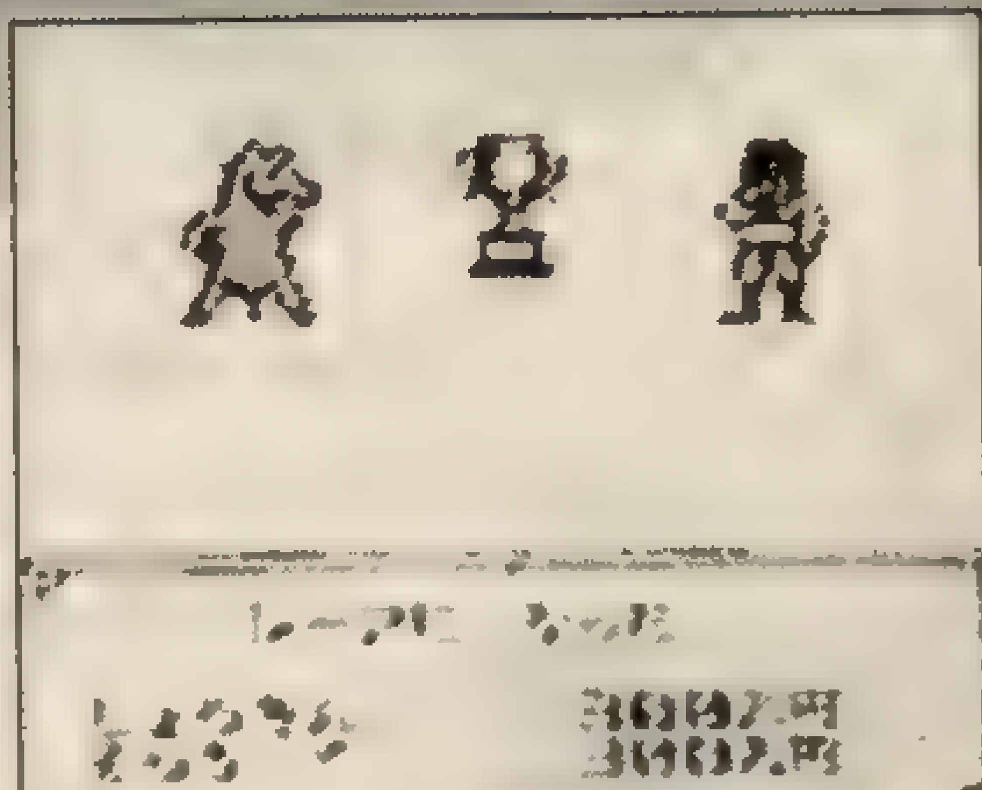
巫术外传Ⅲ 黑暗的圣典



●ASCII
●RPG

冒险者们为拯救被施了咒语的王国而踏上历险之旅，GB版第3弹。

胜者赛马



●MASIYA
●SLG
能体验马主感觉的赛马游戏还能够预测实际的赛况。

宇宙骑士



●YUTAKA
●ACT
玩家要冲破14种挑战，打通7关。

欢迎来友谊公园



●BANDAI
●RPG
月刊《友谊》的水兵月等受欢迎人物总登场的游戏。

马番俱乐部



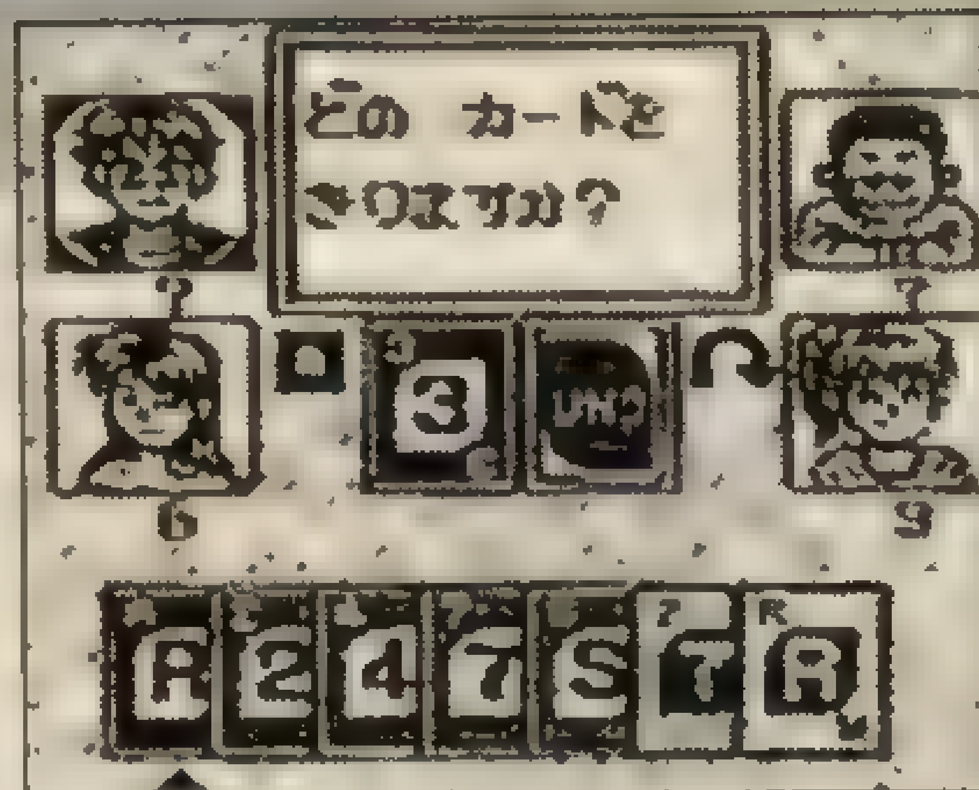
●HECT
●ETC
输入体育报纸的人气指数就能予测实际的赛马连胜。

大鱼吃小鱼



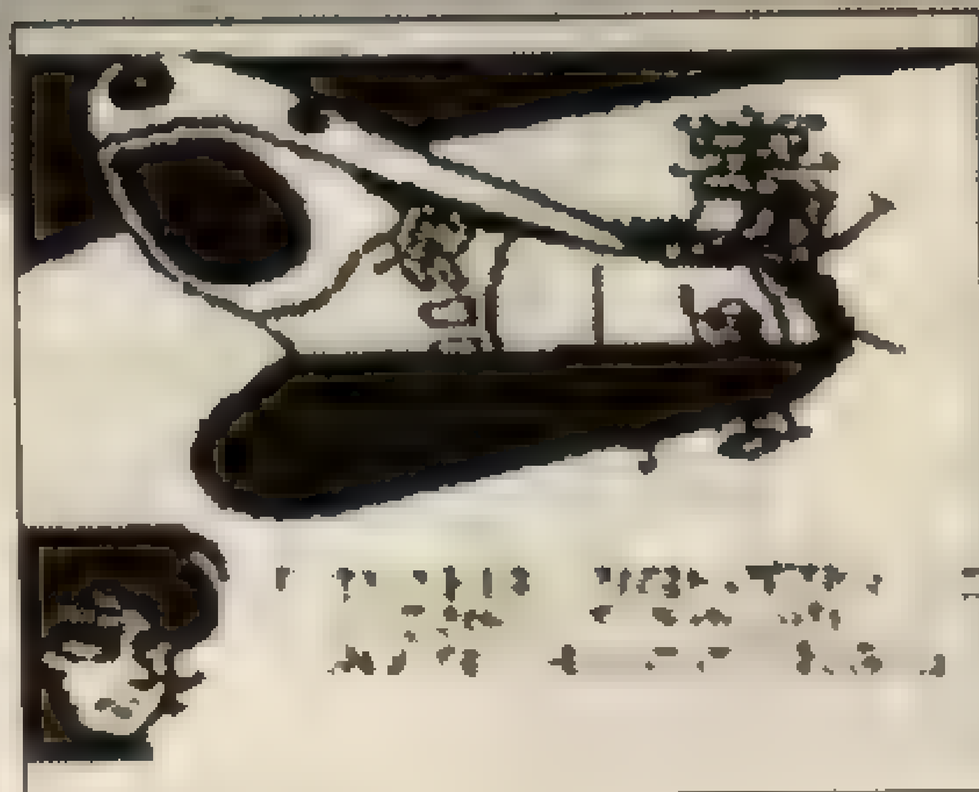
●
●ACT
既要逃脱大鱼的进攻，又要吃掉一定数量小鱼的游戏。

UNO小世界



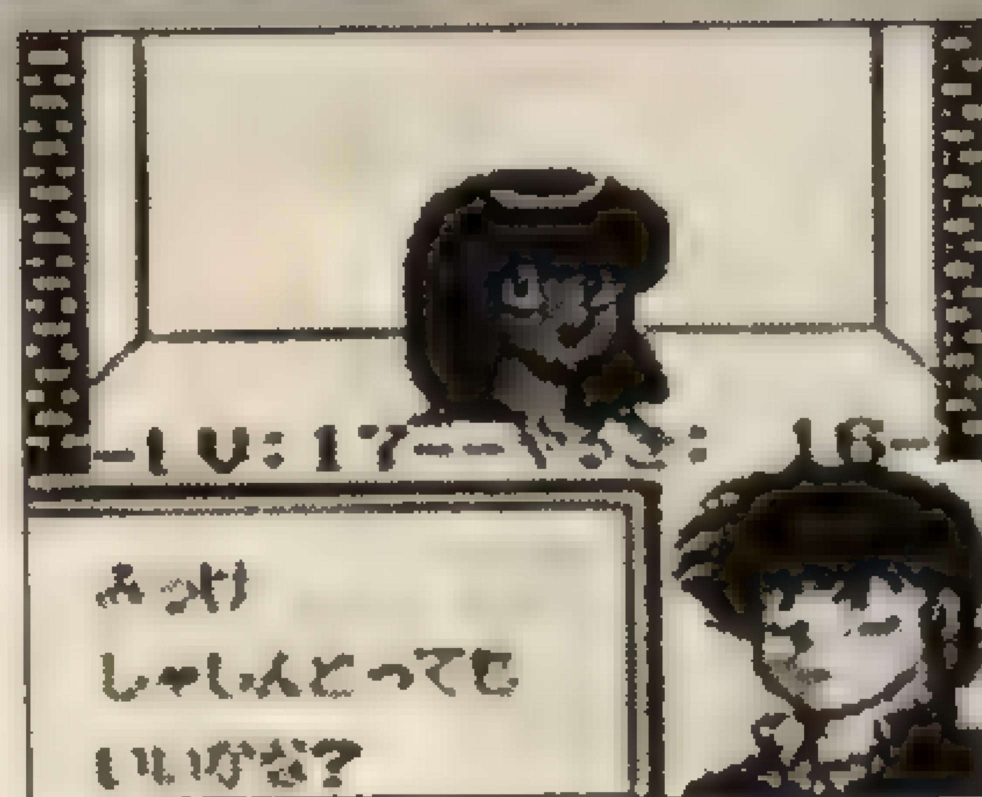
●TOMY
●ETC
在国盗游艇上玩游戏，最后统一八国。

宇宙战舰大和号



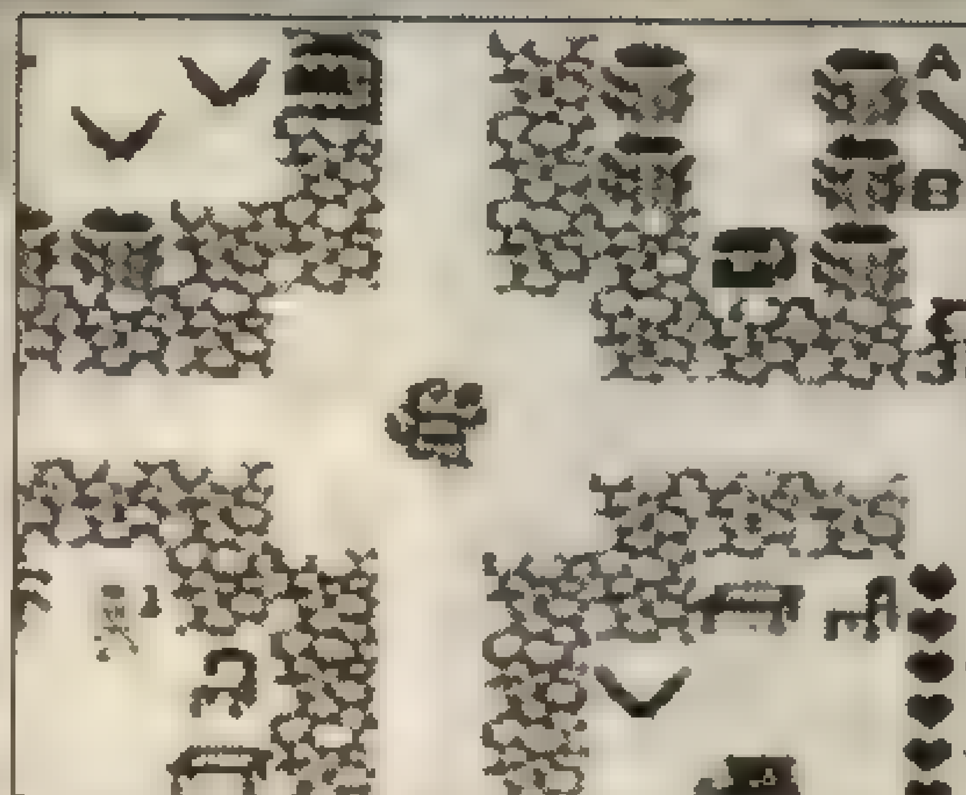
●BACK
●SLG
在2D地图上移动大和号，使用舰载炮攻击敌军。

福星小子 搜索友引小姐



●YANOMAN
●RPG
以友引高中的竞演会为中心，诸星在校内大冒险。

失踪遗迹

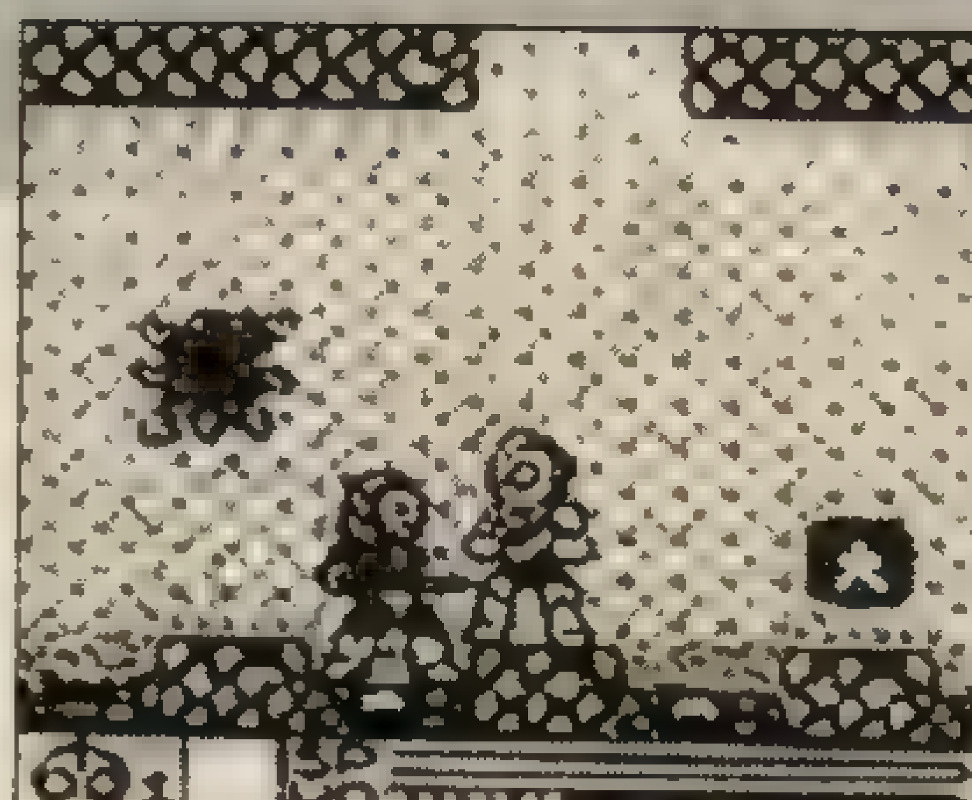


●PONY CANYON

●RPG

勇敢者为了寻找失踪的遗迹，要探险8座迷宫。

奥特曼 超斗士激传

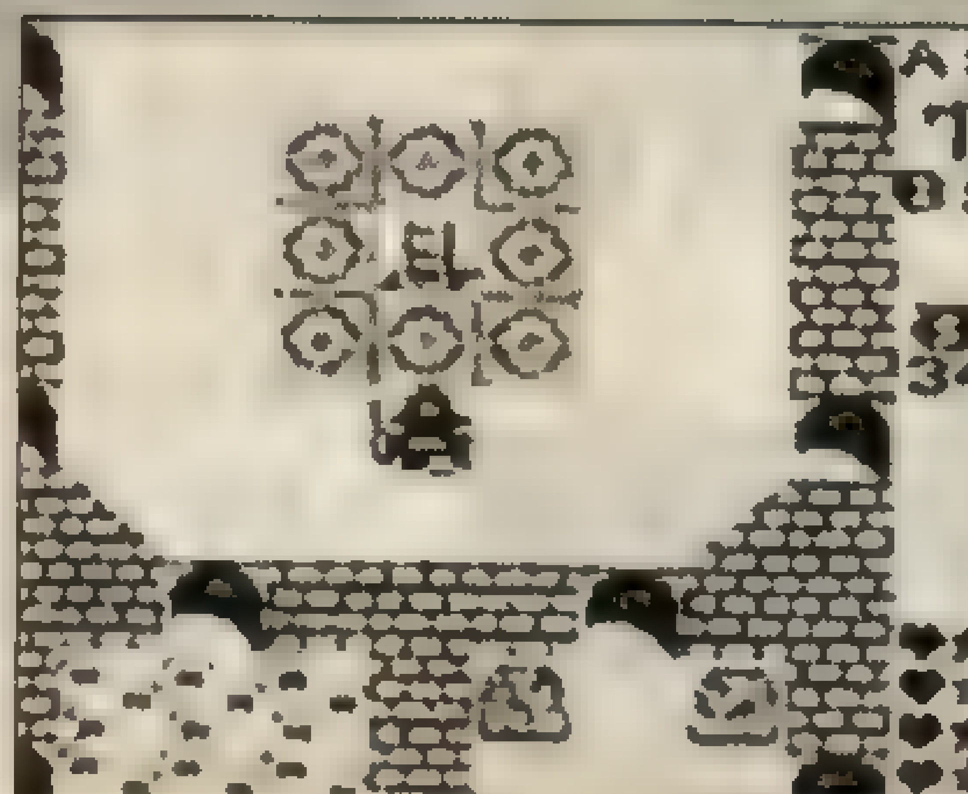


●ANGEL

●ACT

奥特曼在银河最强武斗会上与怪兽军团战斗。

失踪的遗迹2

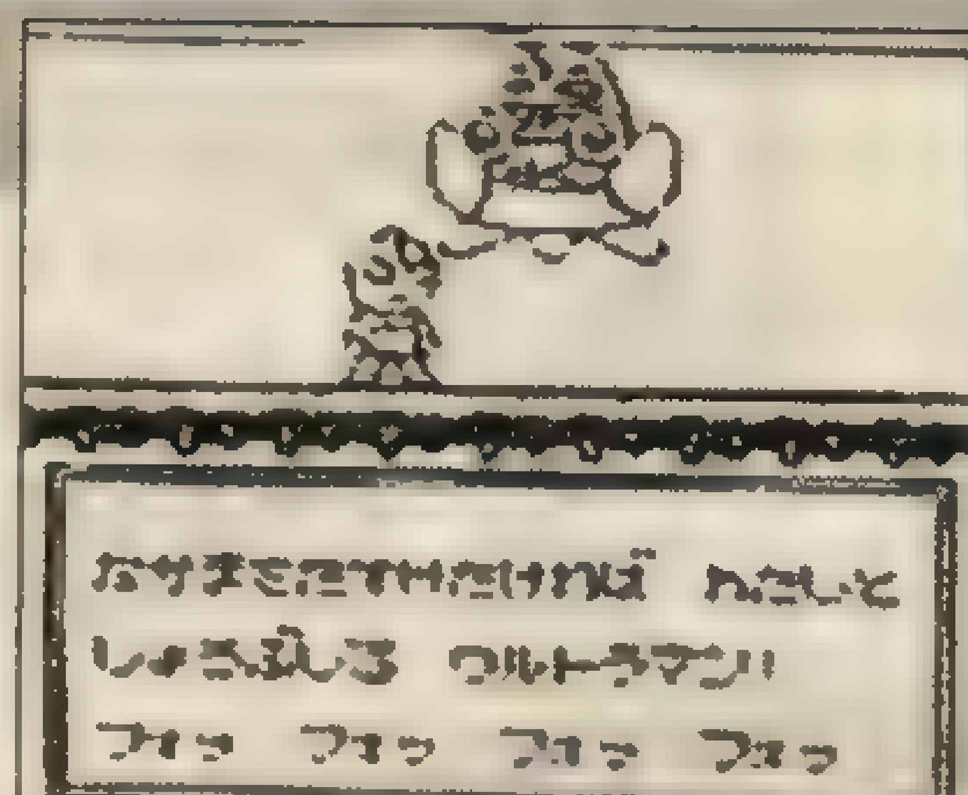


●PONY CANYON

●RPG

阿帕塔尔为了从国王那里领到进城的许可并踏上了旅途。

奥特曼斗球



●BACK

●ACT

奥特曼掌握变成圆球的绝技与怪兽军团战斗。

奥特曼

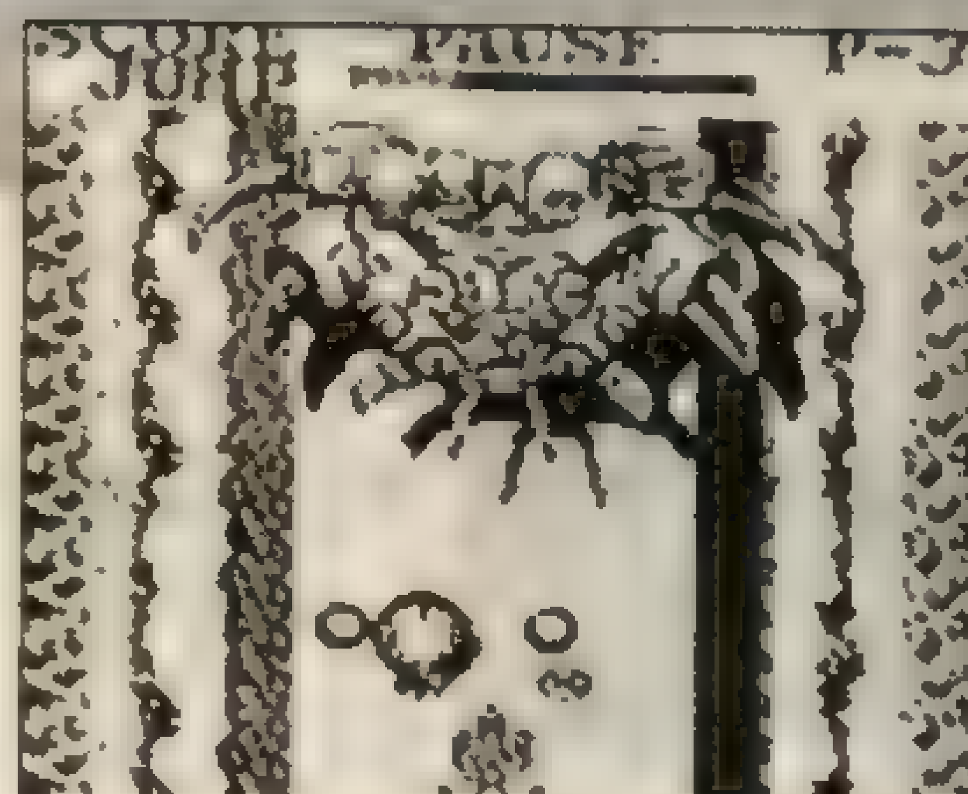


●BANDAI

●BTC

在变成奥特曼的3分钟内要打倒怪兽。用光线给以最后一击。

空战

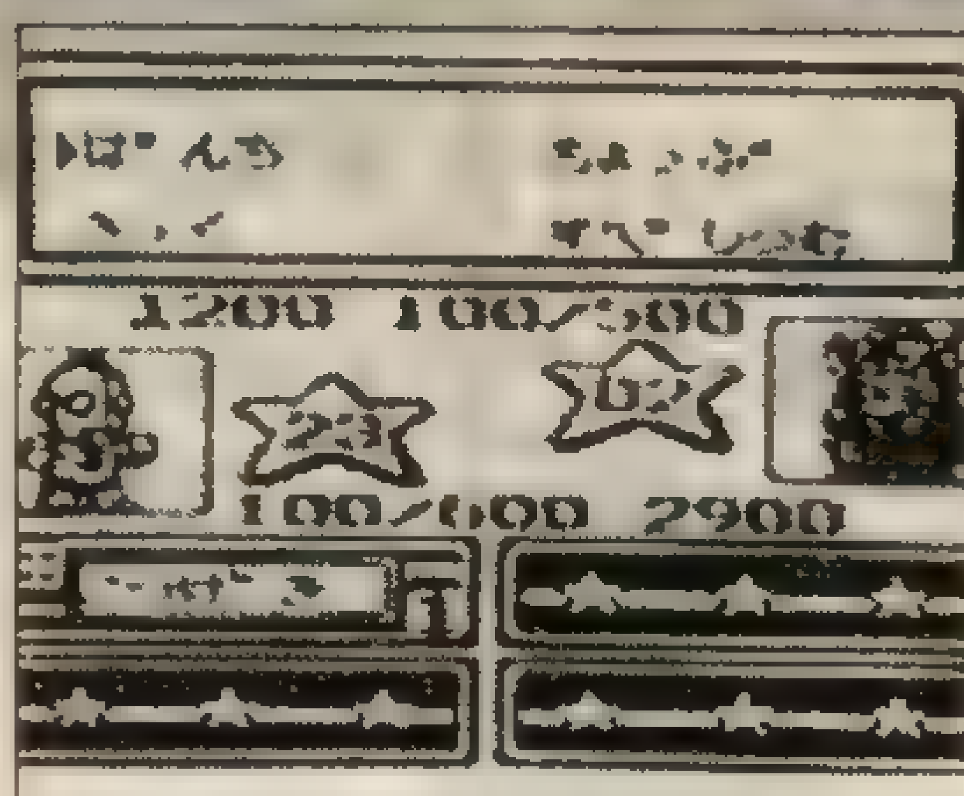


●BIG 东海

●STG

作战区域分陆地和空中两层，利用跳跃来转换攻击。

奥特曼俱乐部 发现怪兽



●BANDAI

●SLG

打通地图，用卡片与怪兽军团战斗。

异形3



●ACCLAIM JAPAN

●ACT

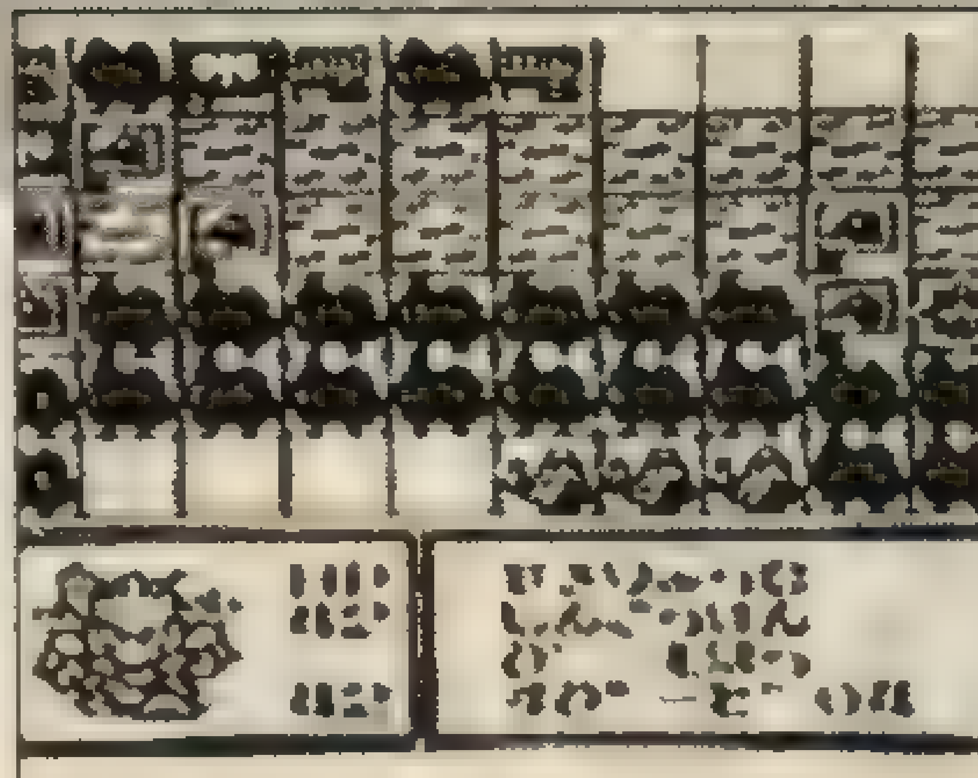
玩家操纵主人公利普里大战外星人。

异形对铁血战士



●ASK 讲谈社
●ACT
目的是打倒外星人，游戏共7关。

SD战国传3 新SD战国传 地上最强篇



●BANDAI
●SLG
人气系列第3弹，剧情共4章，各章的最后是决定胜负之战。

X



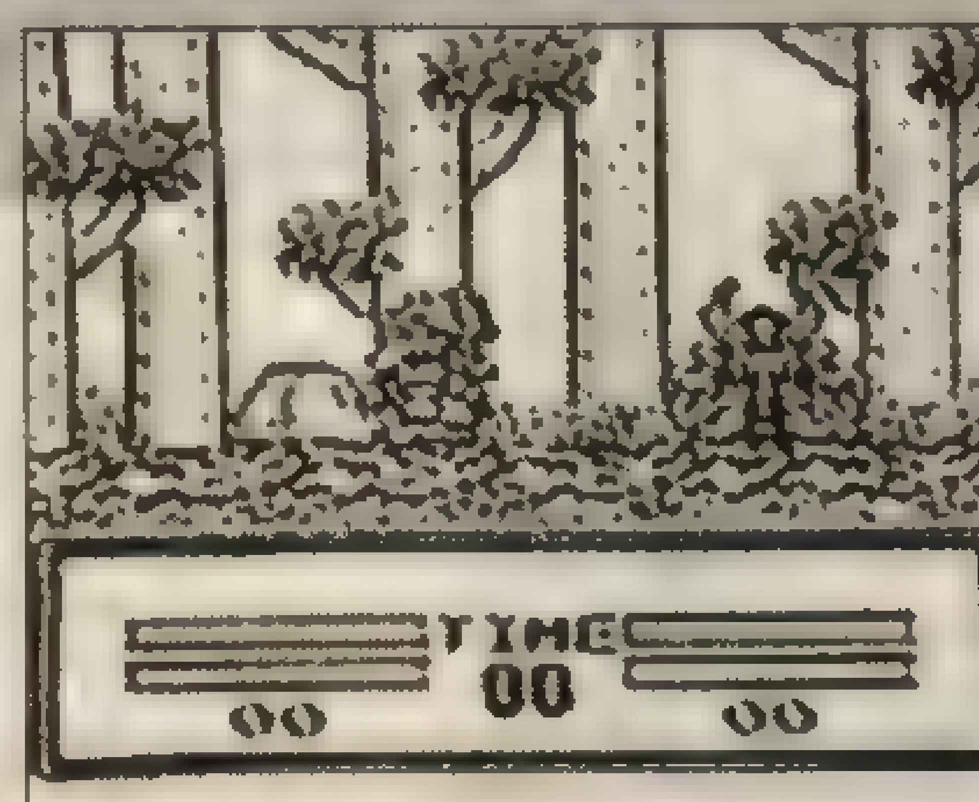
●
●ACT
玩家亲身体验3次元空间的冒险。

SD高达外传



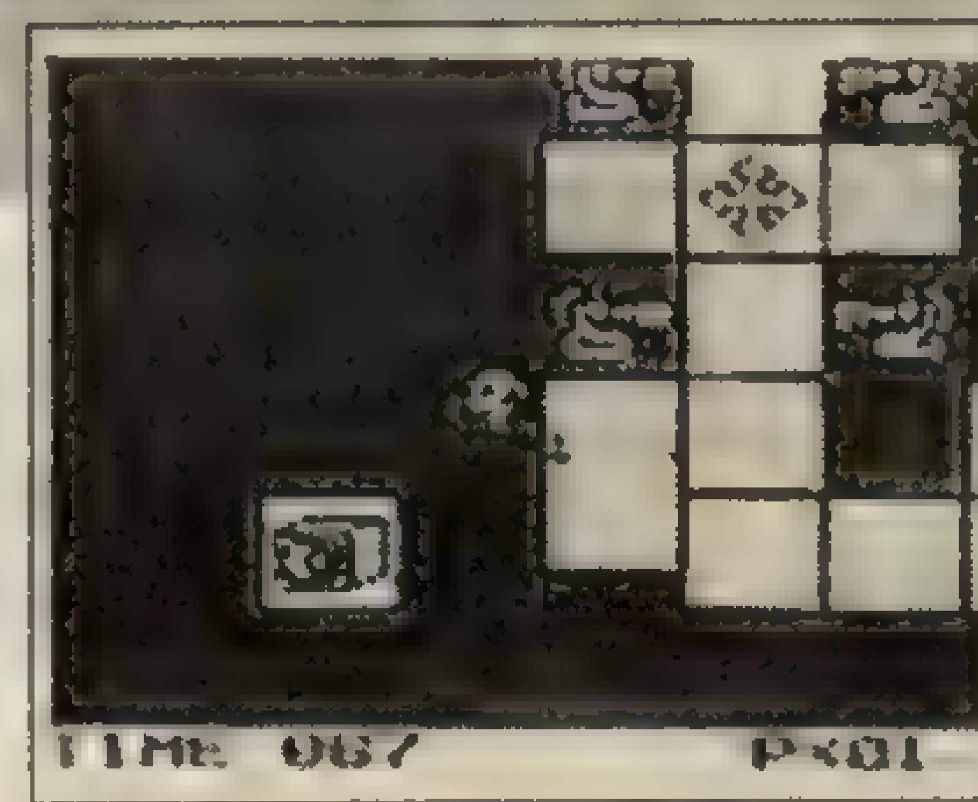
●BANDAI
●RPG
骑士高达攻占7座堡垒最后与魔王对决。

SD高达 SD战国传~窃国物语



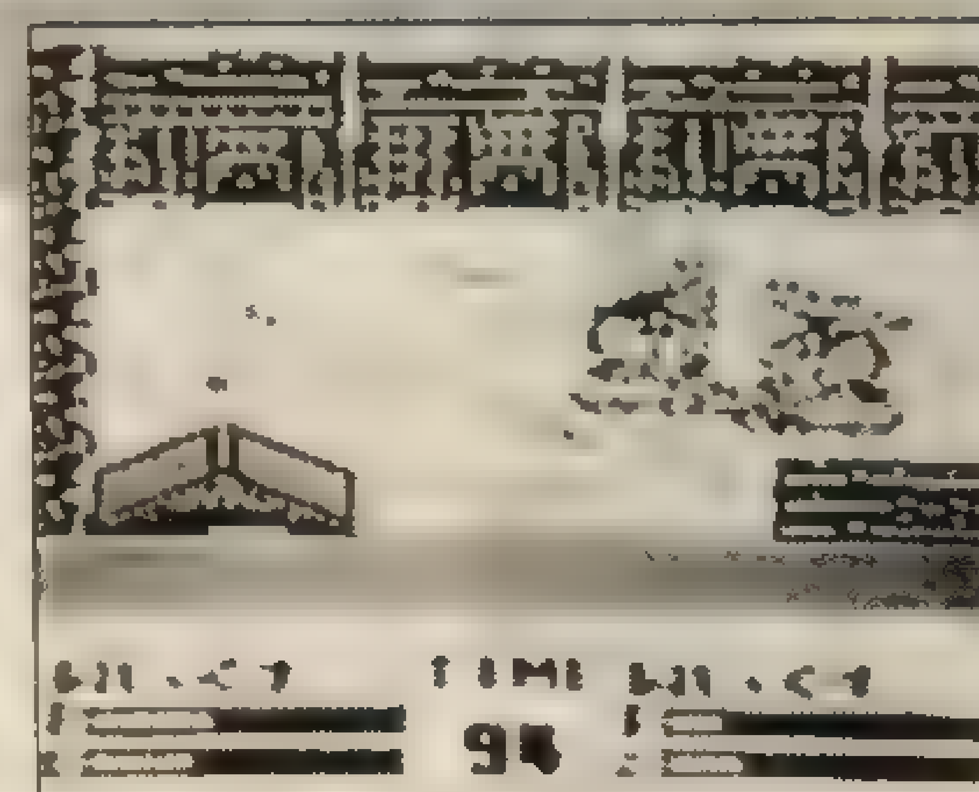
●BANDAI
●SLG
高达军与杀驱头军在战场上的激斗。要在限定时间内击倒敌将。

SD鲁邦三世~破坏金库大作战~



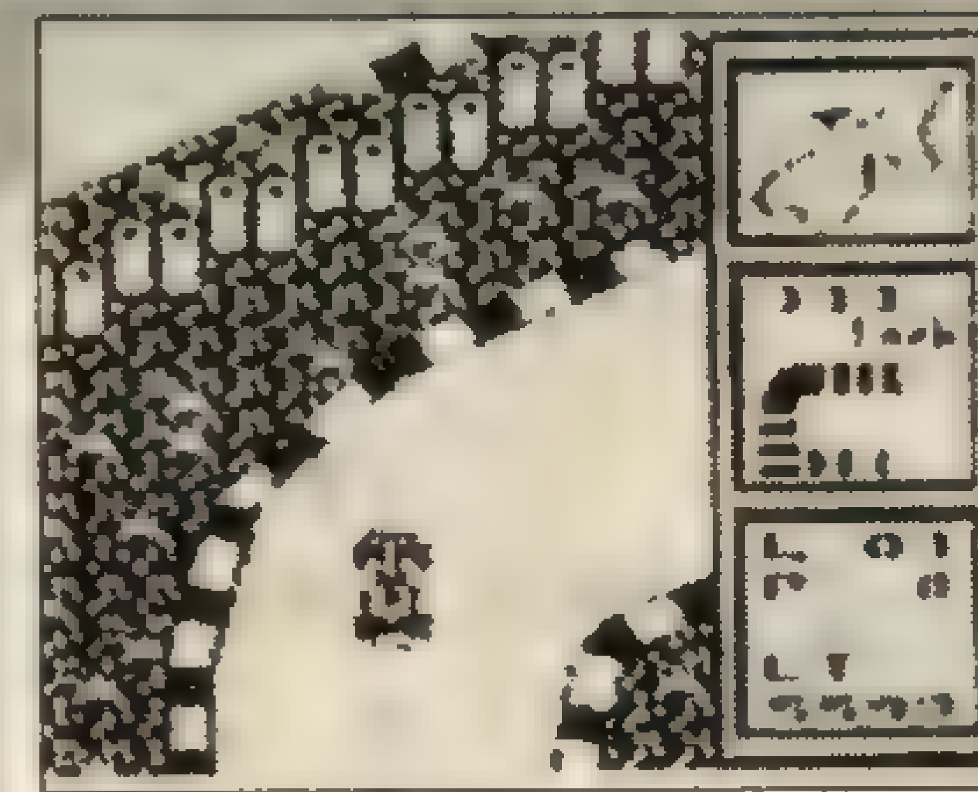
●BANPRESTO
●ACT
动画《鲁邦三世》的GB版，玩家要冲破圈套破坏金库。

SD高达 SD战国传2



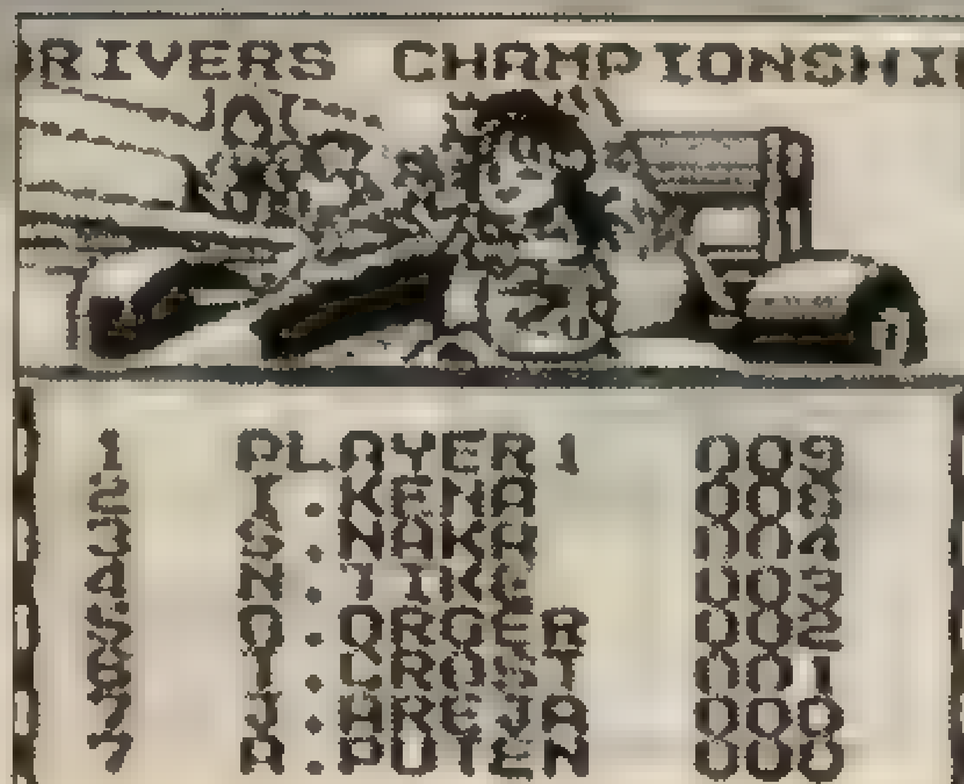
●BANDAI
●SLG
指挥高达军杀掉暗黑军团首领的头目，有17组画面。

F—1之魂



●KONAMI
●SPG
可以对赛车进行细微的改变，是拟真的赛车游戏。

F1少年

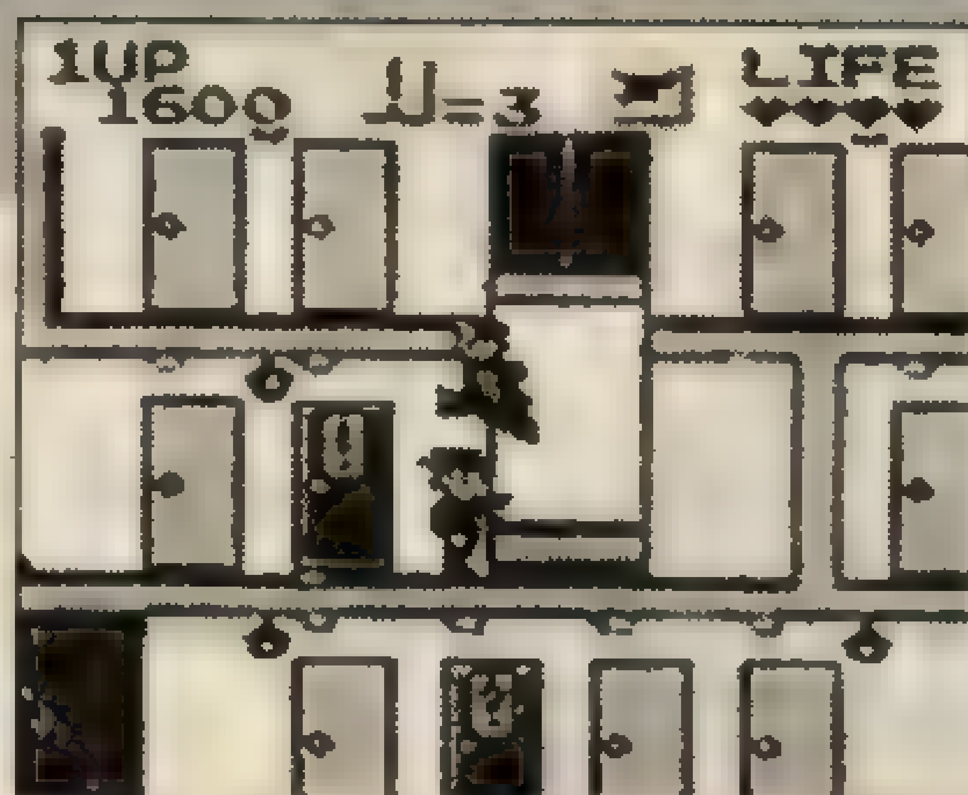


●ASK讲谈社

●SPG

用9种赛车挑战世界上16条赛道，可选择3种难度。

电梯大战



●TAITO

●ACT

利用电梯和升降机消灭各层的敌人。

F—1赛车



●任天堂

●SPG

可以享受喷气发动机和雨天赛道。

茶茶丸！世界大冒险

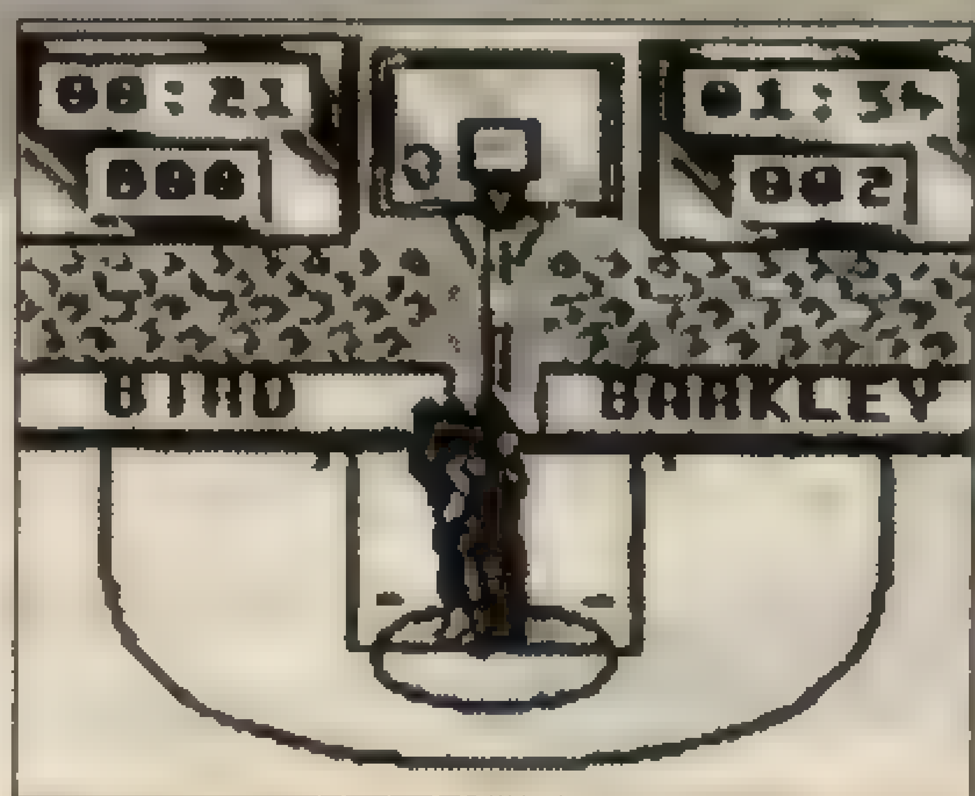


●JALECO

●ACT

主人公茶茶丸使用拿手的忍术畅游世界。共有6关战斗。

NBA全明星挑战赛2

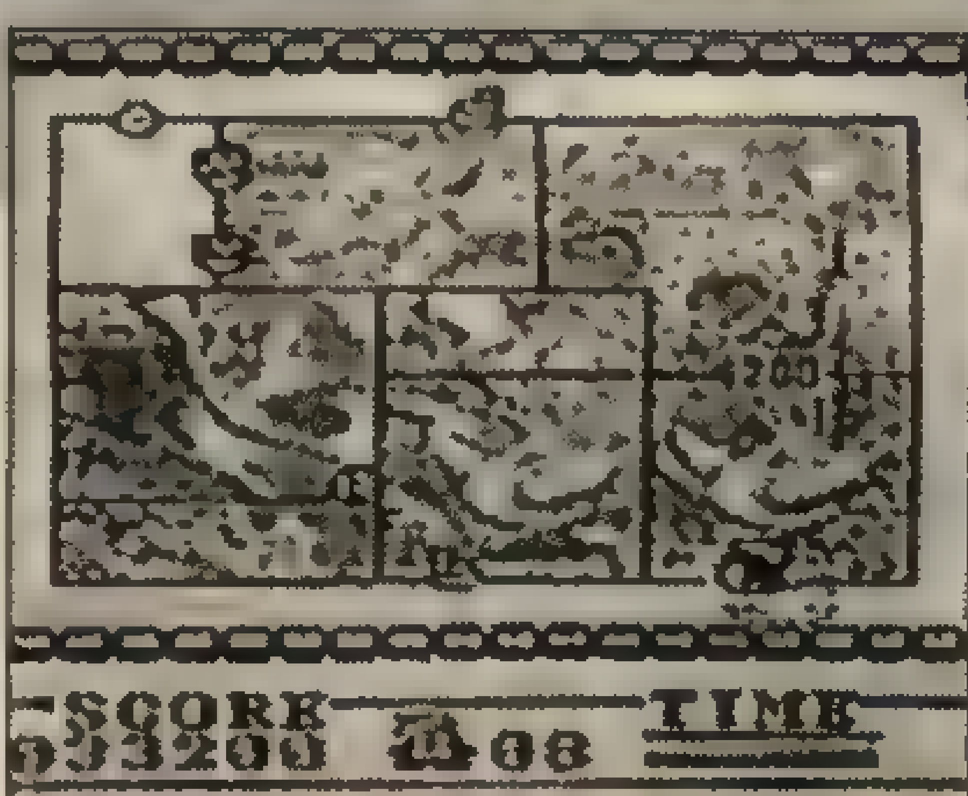


●

●SPG

以乔丹为首的27名NBA顶尖球员以真名登场。

企鹅小子

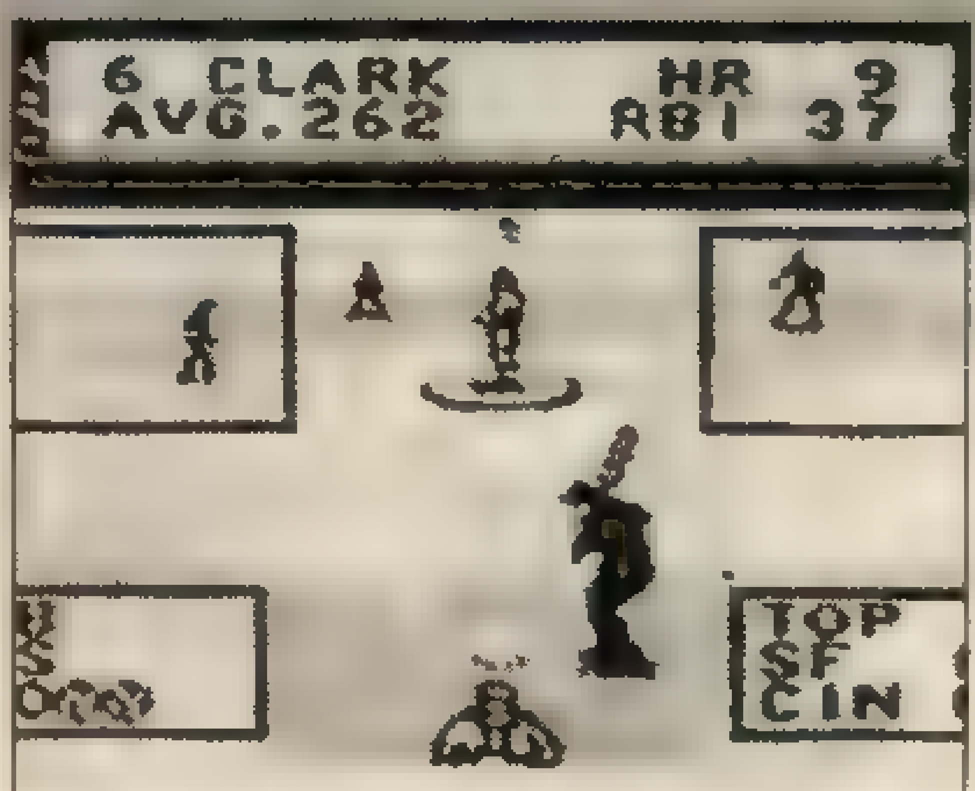


●

●PZL

企鹅转动画面把画完成。

最有价值的棒球球员

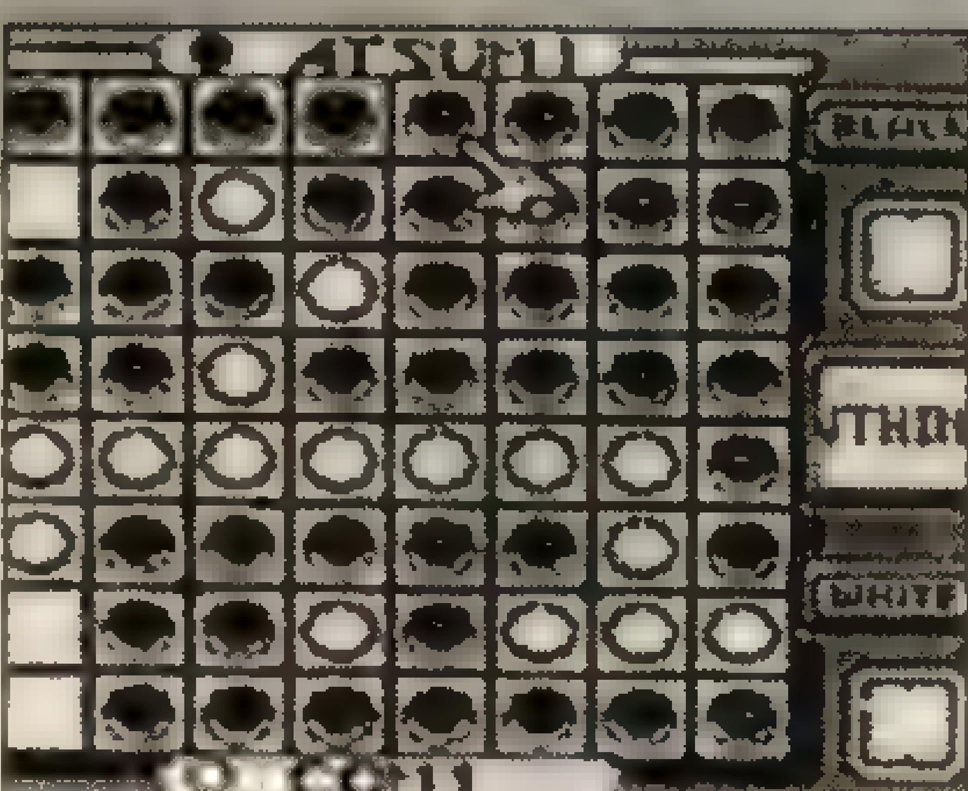


●ACCLAIM JAPAN

●SPG

外号“火箭”的罗杰·克莱门斯登场的棒球游戏。

黑白棋

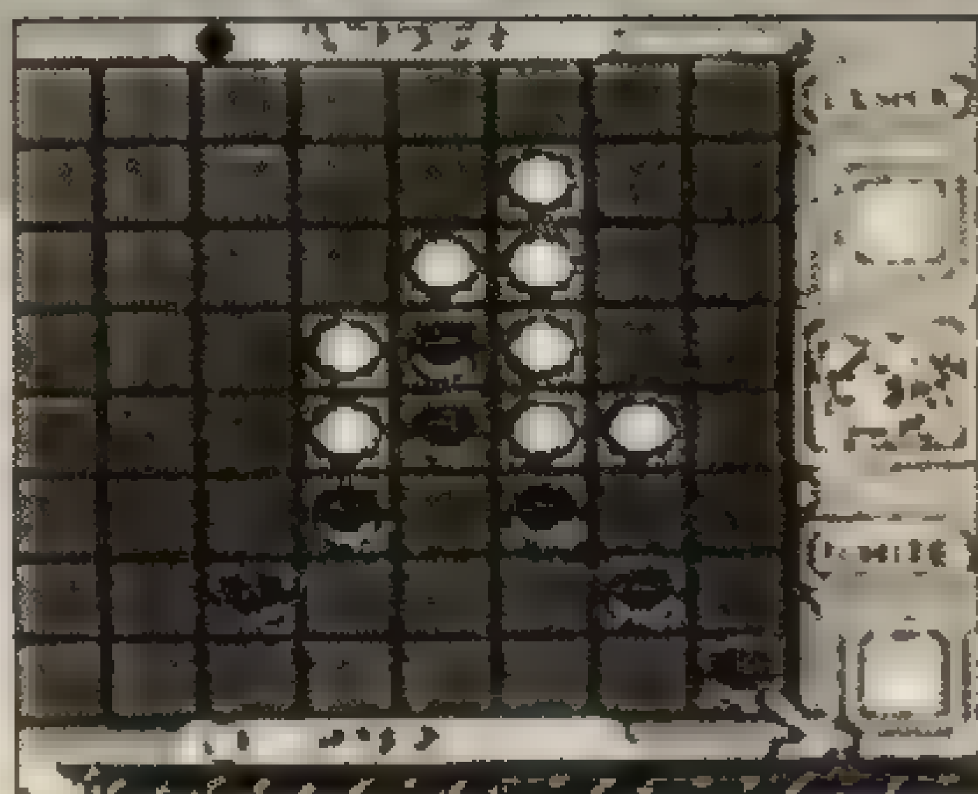


●河田

●ETC

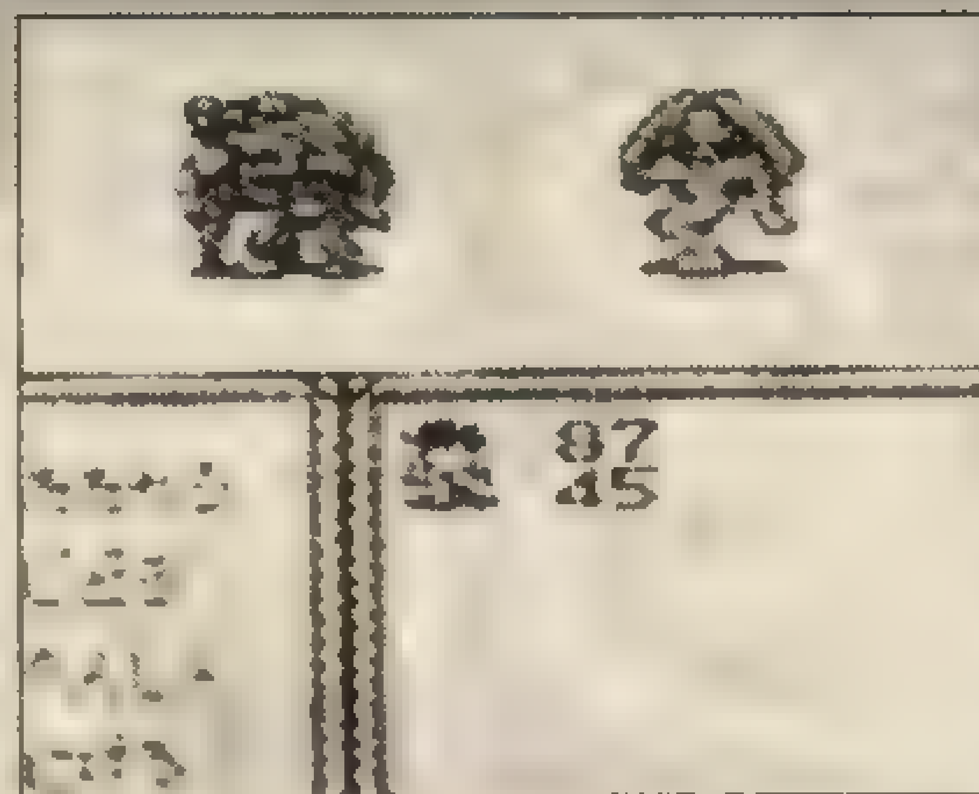
从号称强手的4人中挑选一人进行黑白棋大战。

黑白棋世界



●
●ETC
能够与4位游戏对手对战也能与2P对战。

ONI Ⅳ鬼神的血族



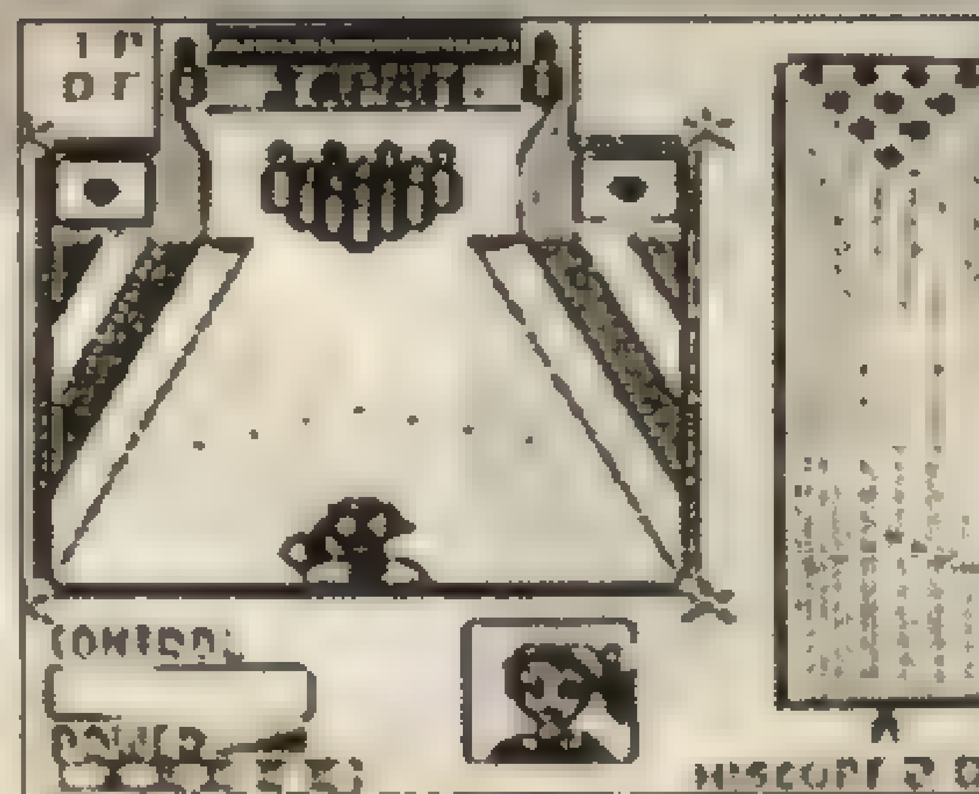
●BANPRESTO
●RPG
具有鬼神血统的少年音鬼丸踏上了宿命的旅途，日本忍术RPG。

鬼岛柏青哥店



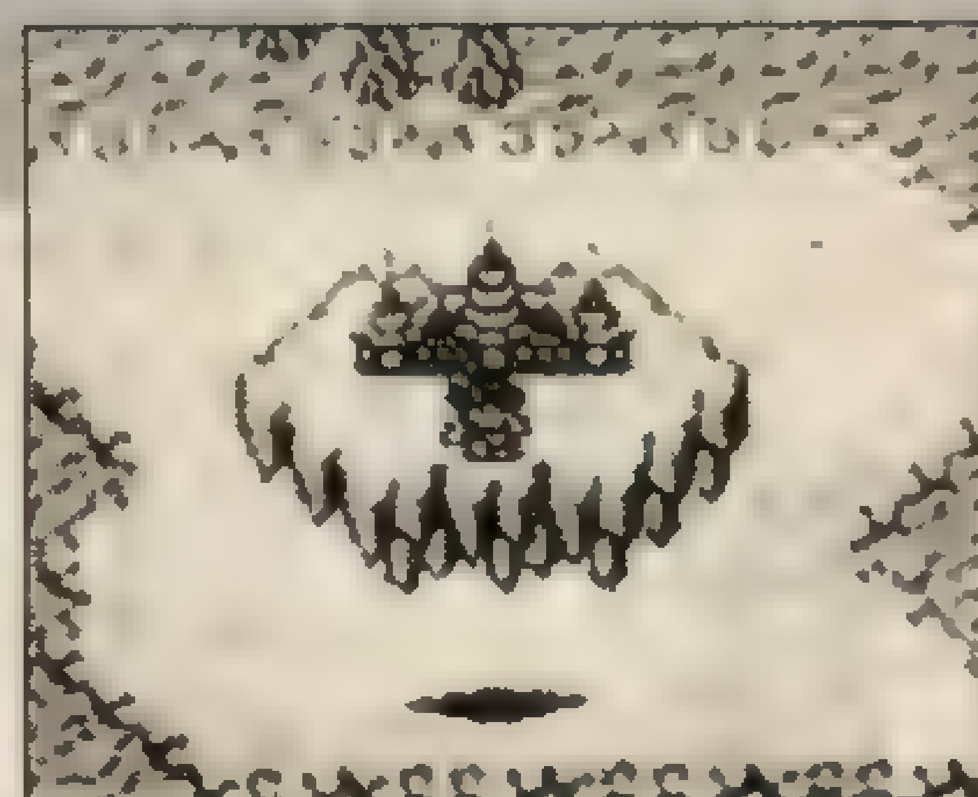
●
●ETC
桃太郎一边拯救猴子、雉鸡和狗，一边在柏青哥台上战斗。

世界保龄球



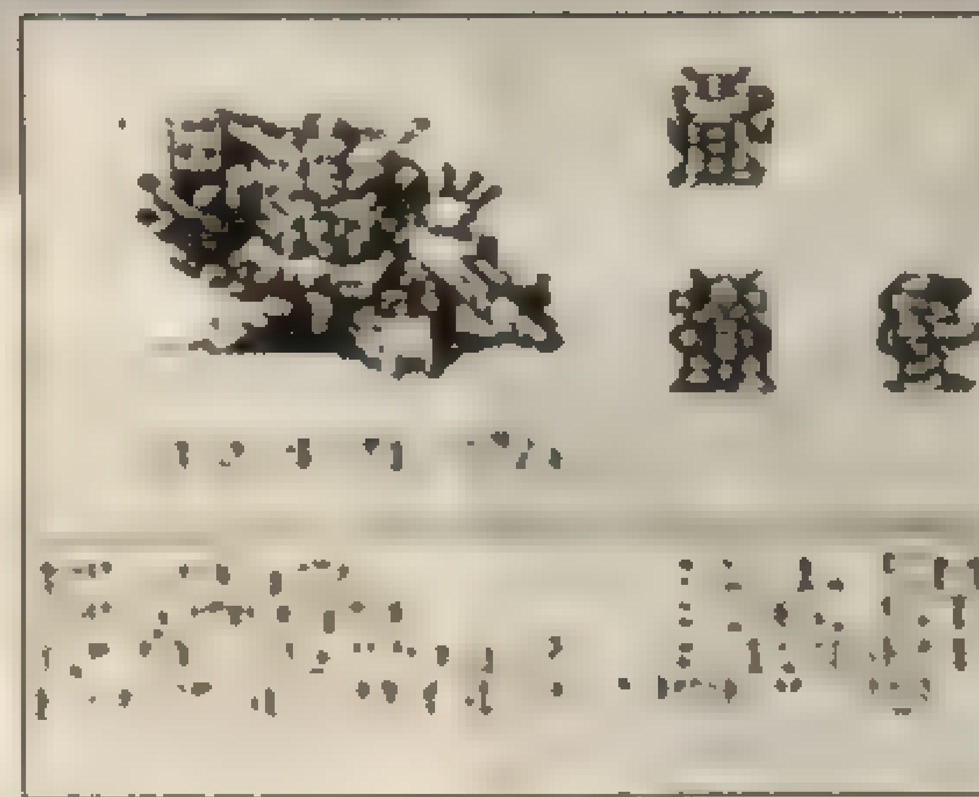
●
●SPG
选择球的重量、手腕方向，由光标条决定力量和方向。

ONI Ⅲ 黑暗的破坏神



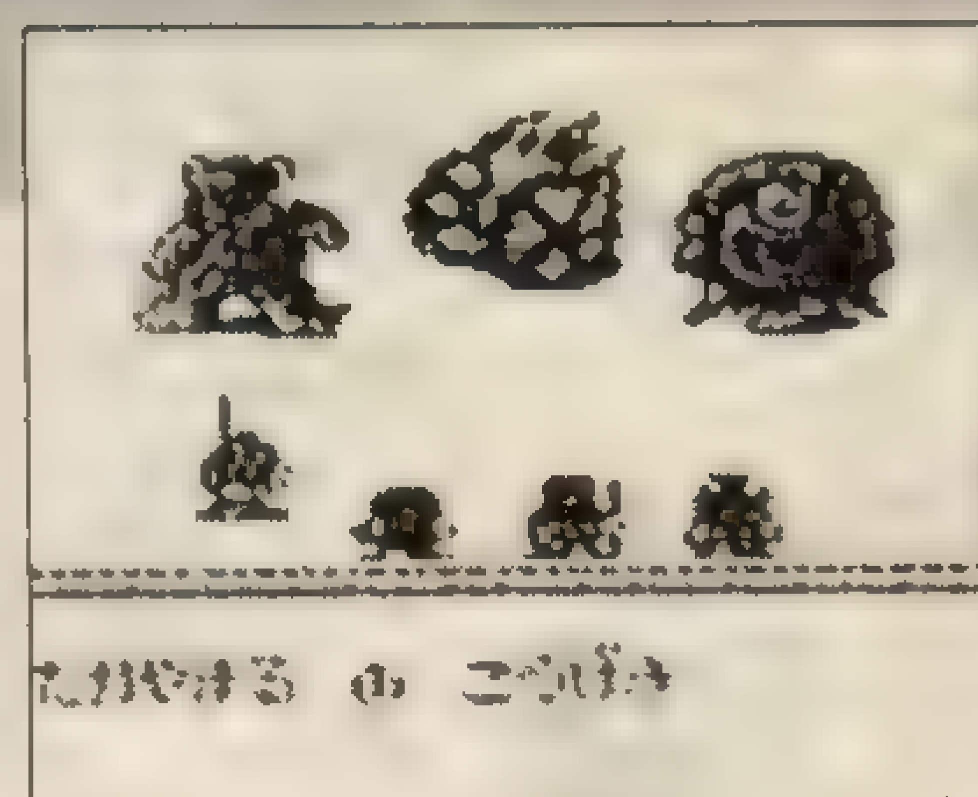
●BANPRESTO
●RPG
以日本为舞台的忍者RPG第3弹。全部4章，每章主角不同。

圣餐高达G·武装



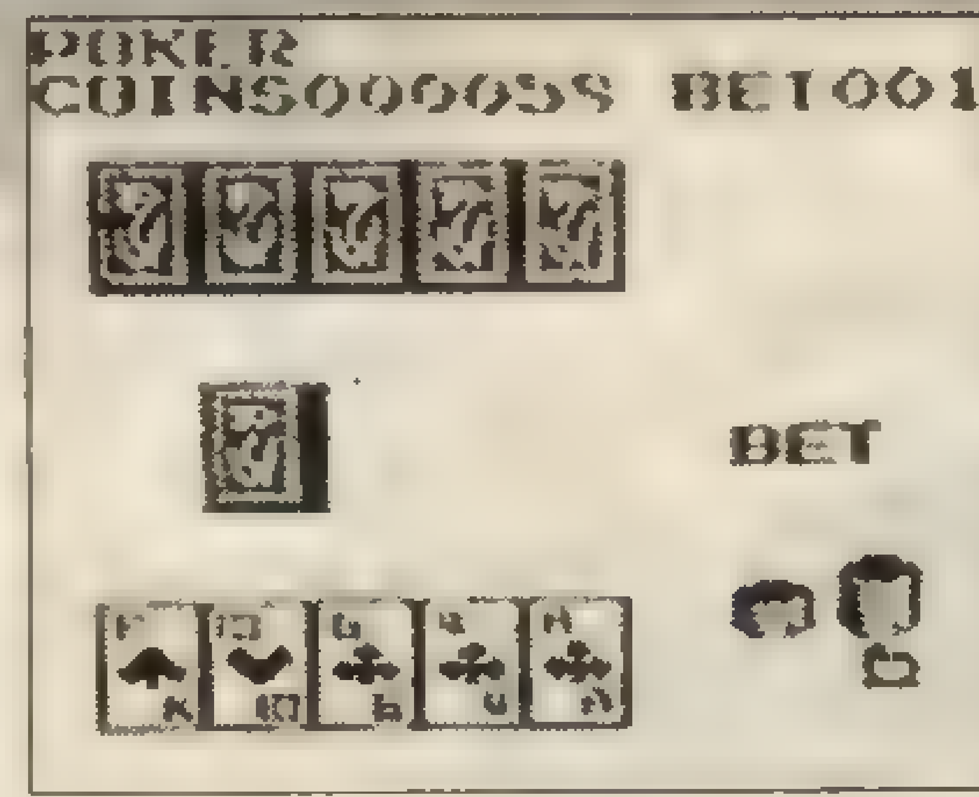
●BANDAI
●ACT
乘上移动装甲，调整武器，与敌人战斗。

隐忍传说 鬼忍降魔录ONI Ⅱ



●BANPRESTO
●RPG
主人公是退魔师高野丸，是以日本为舞台与妖怪战斗的系列续篇。

扑克游戏



●
●ETC
可以玩到21点及黑杰克等扑克游戏，还可以算命呢。

卡比弹珠台



●任天堂
●ETC

GB游戏《宇宙兔子》的主角兔子卡比出场的弹珠游戏。

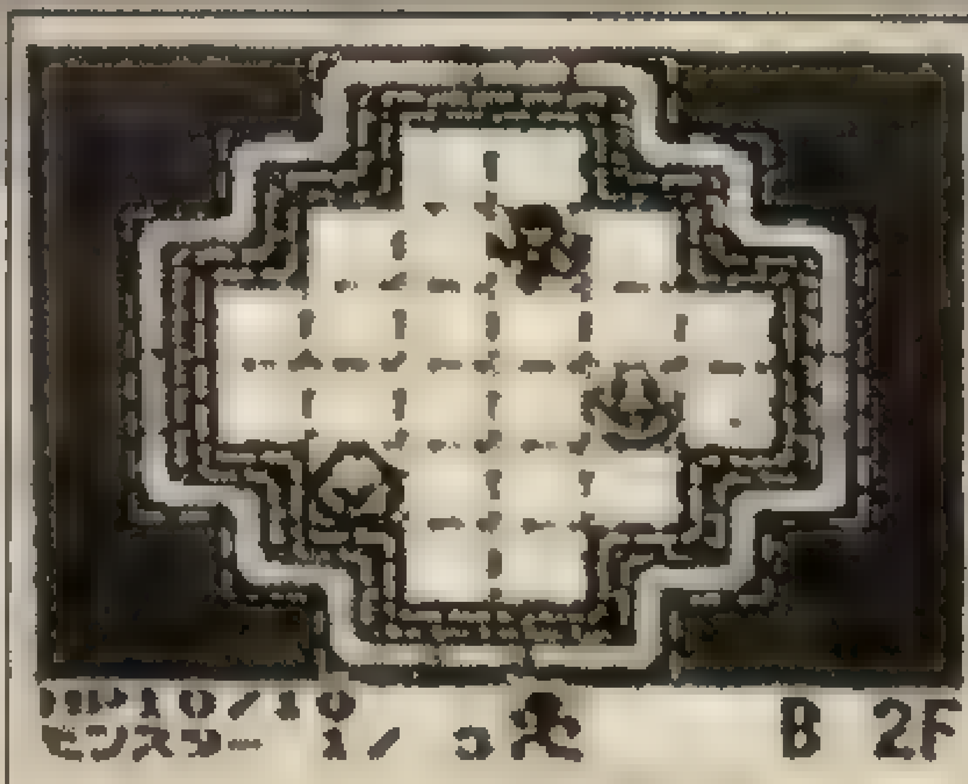
青蛙王子 鸣钟庆回归



●任天堂
●RPG

主人公是萨伯里王国的王子，为了营救提拉米斯公主而踏上冒险之旅。

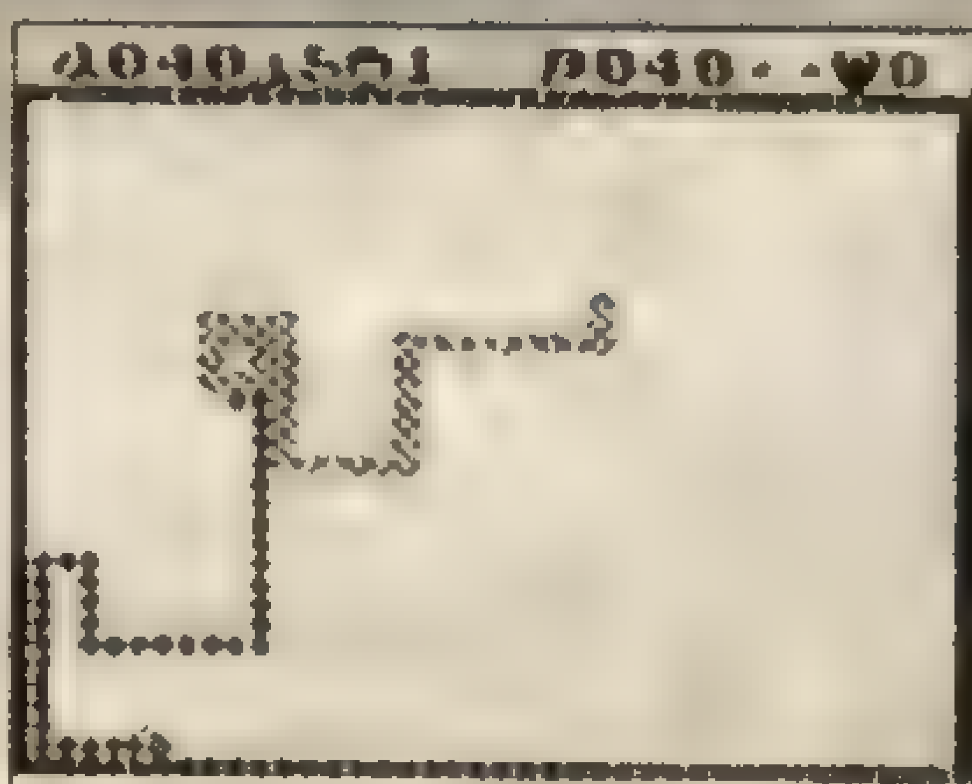
黑洞



●KONAMI
●RPG

要通过4道难关，每道难关都充满了困难与挑战。

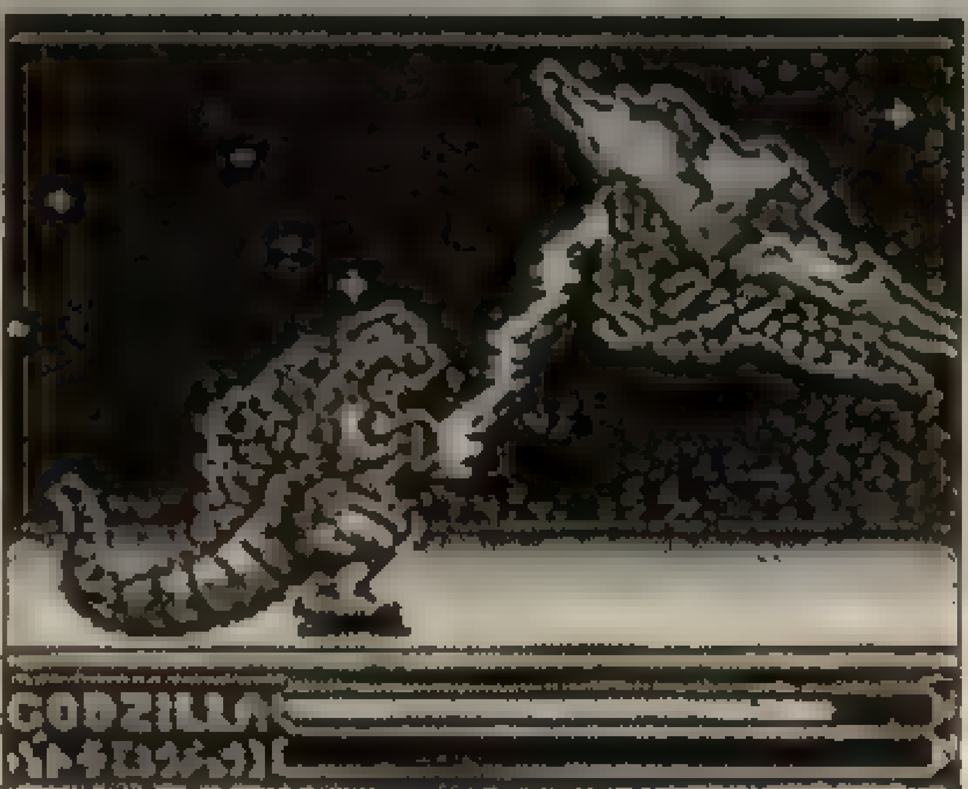
蛇包围圈



●NAXAT
●PZL

如果用蛇的身体将对手围住即可获胜，如果围住对手的头，对手就会爆炸。

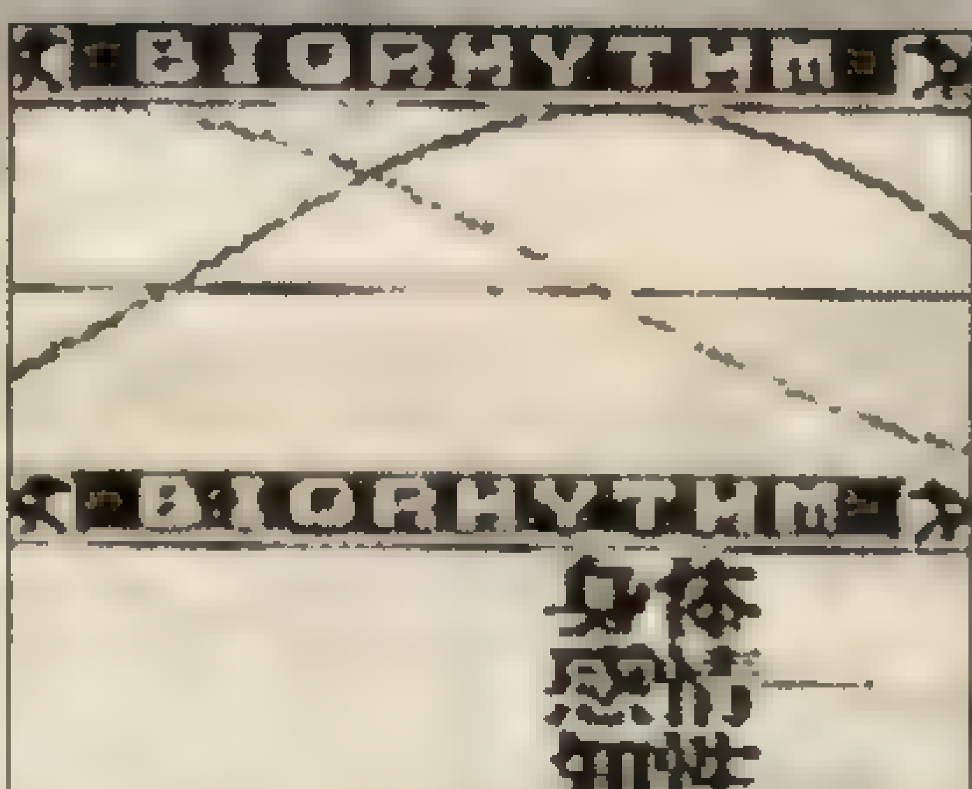
怪兽王 哥吉拉



●BANDAI
●ACT

哥斯拉出现在GB世界里，玩家可以体验到破坏与战斗的快感。

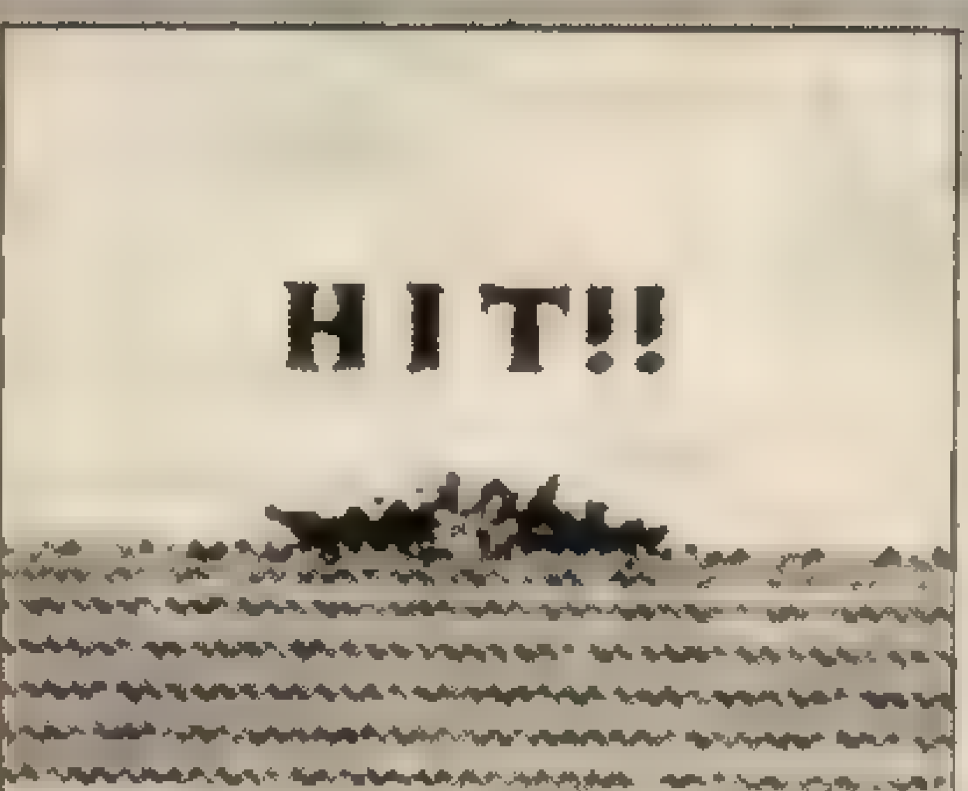
胜马预想 赛马贵族



●KING RECORD
●ETC

是根据赛马的血统和骑手的技术判断赛马胜负的软件。

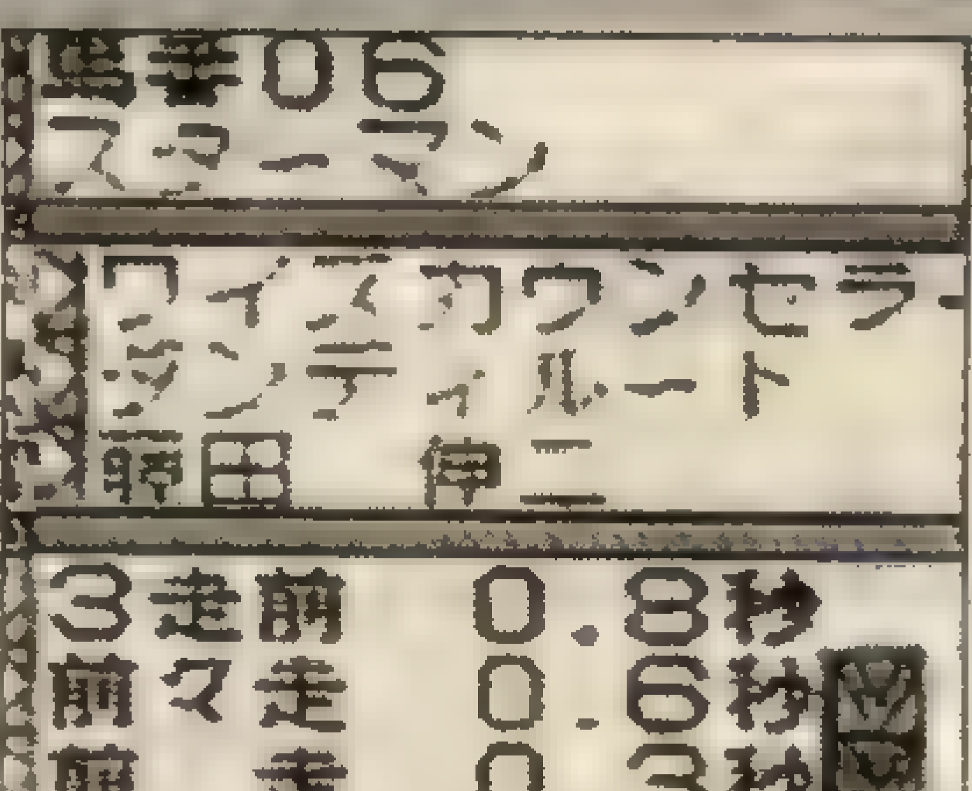
海战游戏 蓝色海军



●YUSE
●SLG

玩家身为司令官，攻击敌人舰队，如果全歼敌军即可获胜。

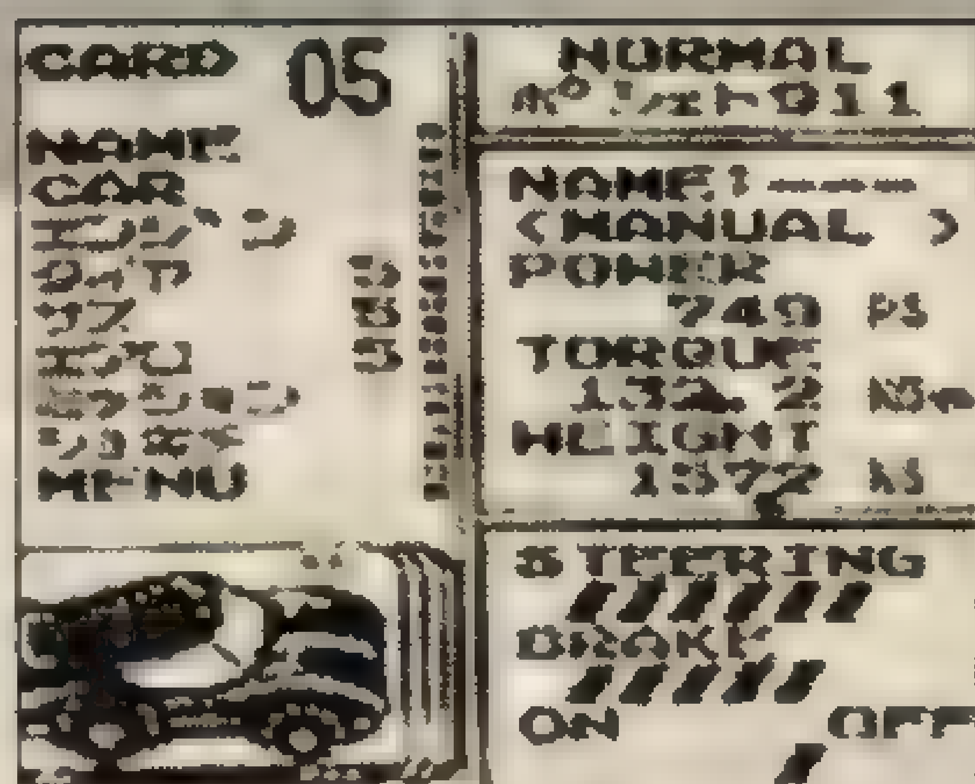
胜马予想 赛马贵族EX'94



●KING RECORD
●ETC

重视马的血统，还可以调查骑手技术的猜马游戏。

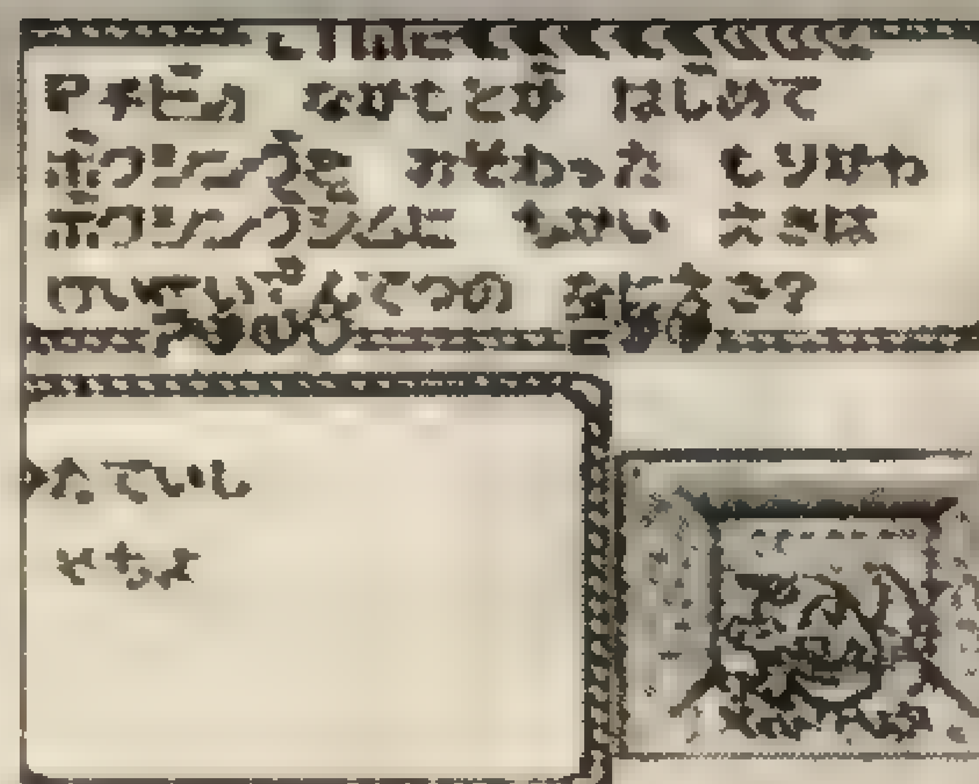
卡特比之路



●NAMCO
●SPG

这是竞速的赛车游戏，与本公司的《条形码男孩》相对应。

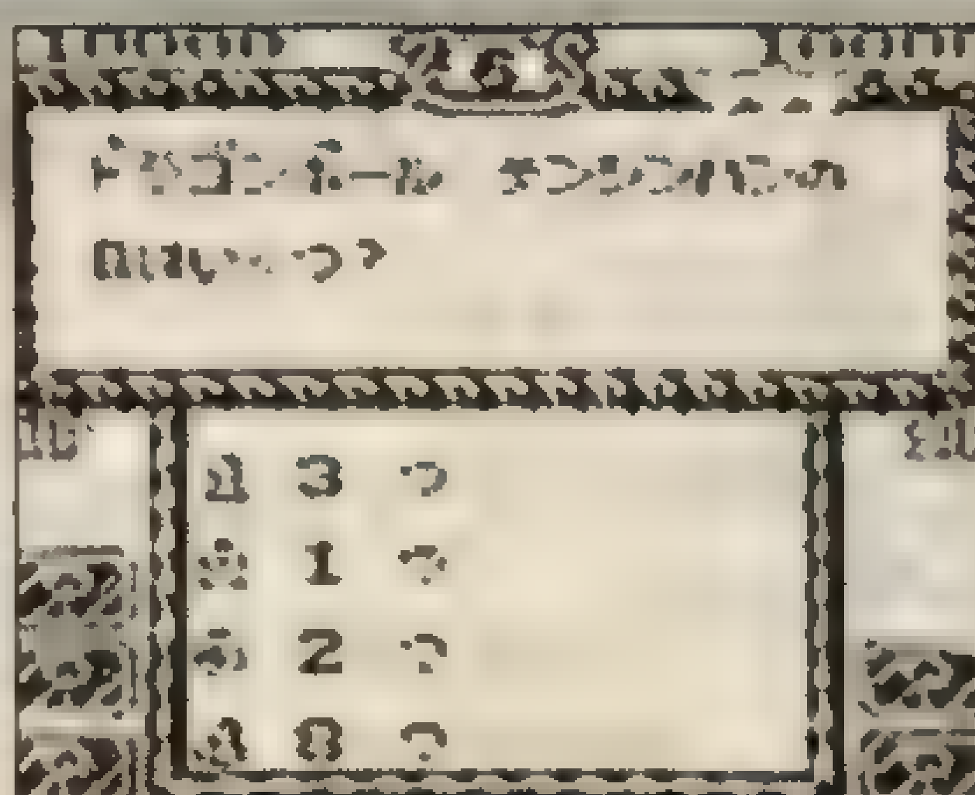
问答之塔



●BANDAI
●ETC

冒险登上"问答王国"的"飞跃之塔"回答问题。

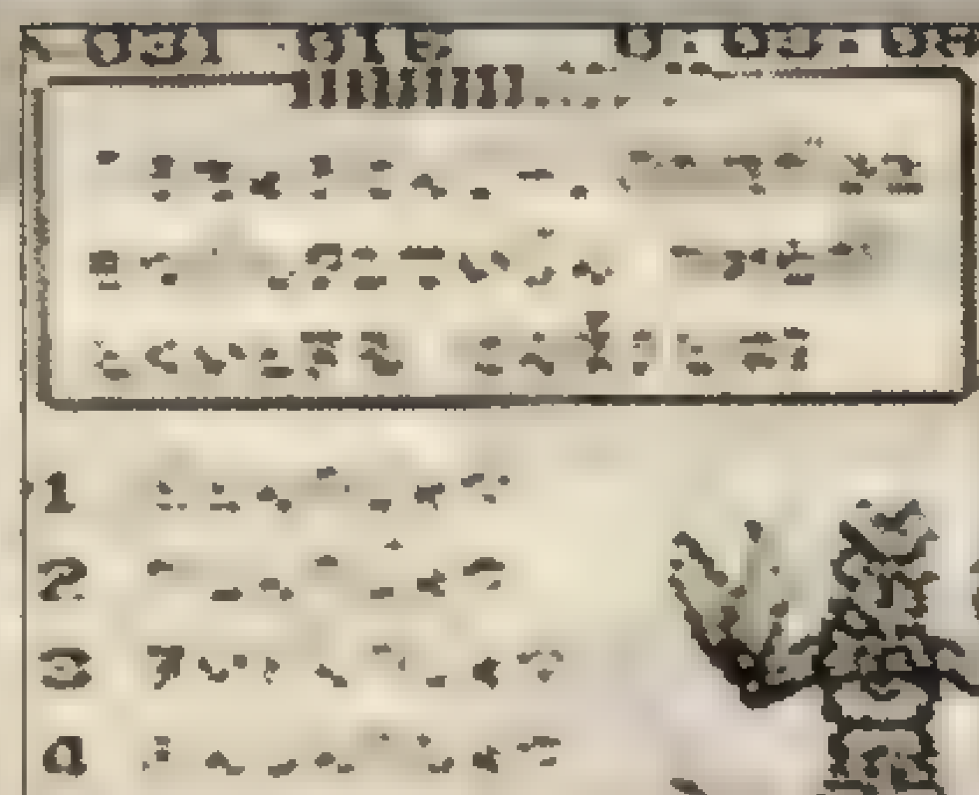
CAPCOM问答哈特那的大冒险



●CAPCOM
●ETC

在前进的同时要和问答出题者对决，也能对战。

问答明星 奥特曼



●BANDAI
●ETC

从永远的英雄"奥特奥"的世界出题的问答游戏。

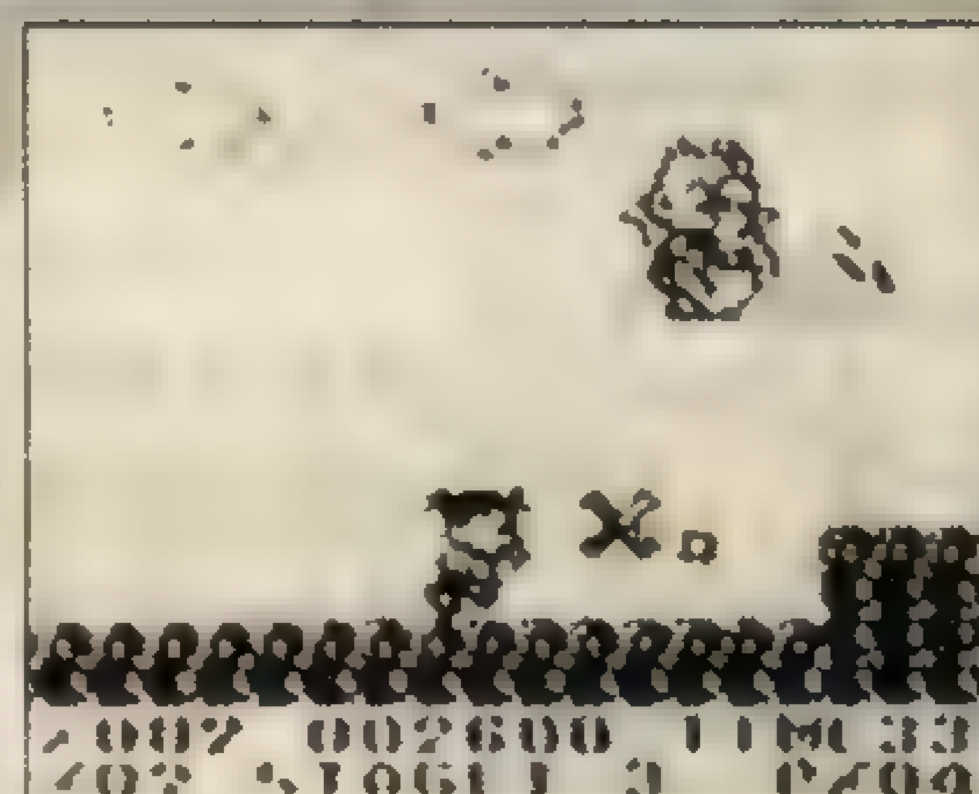
假面超人SD快跑



●YUTAKA
●ACT

从1号到ZX共有10人出场，游戏有3种模式。

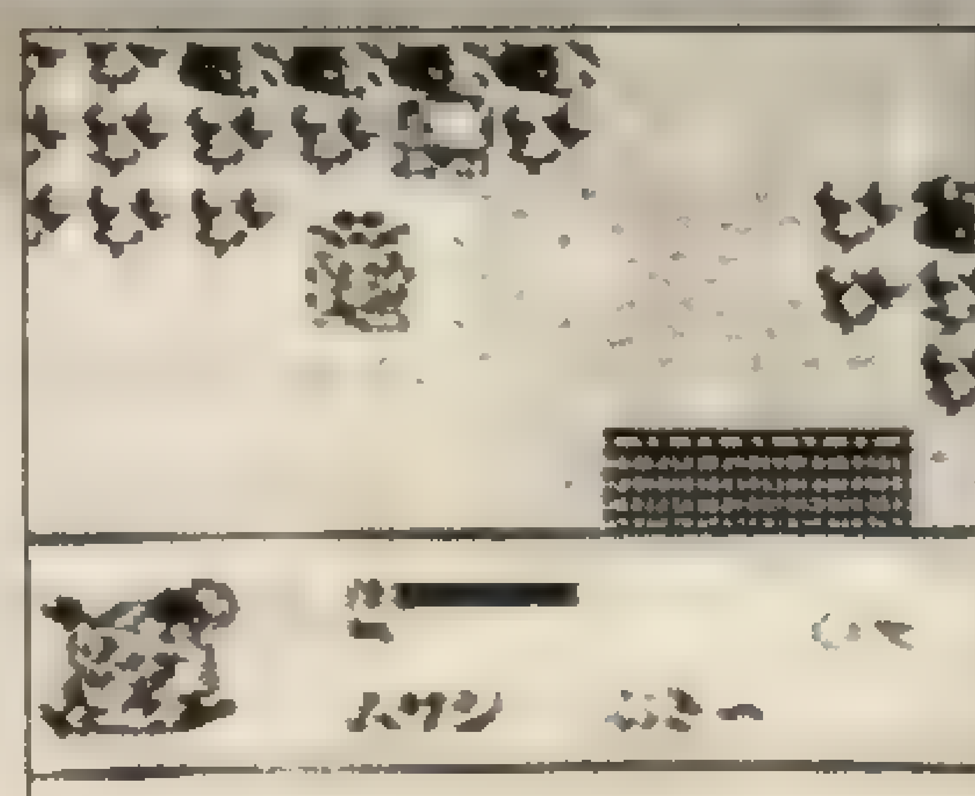
元祖!!淘气丸



●IREM
●ACT

在总共4关中，主人公茶茶丸凭借秘技及回转剑大展神威。

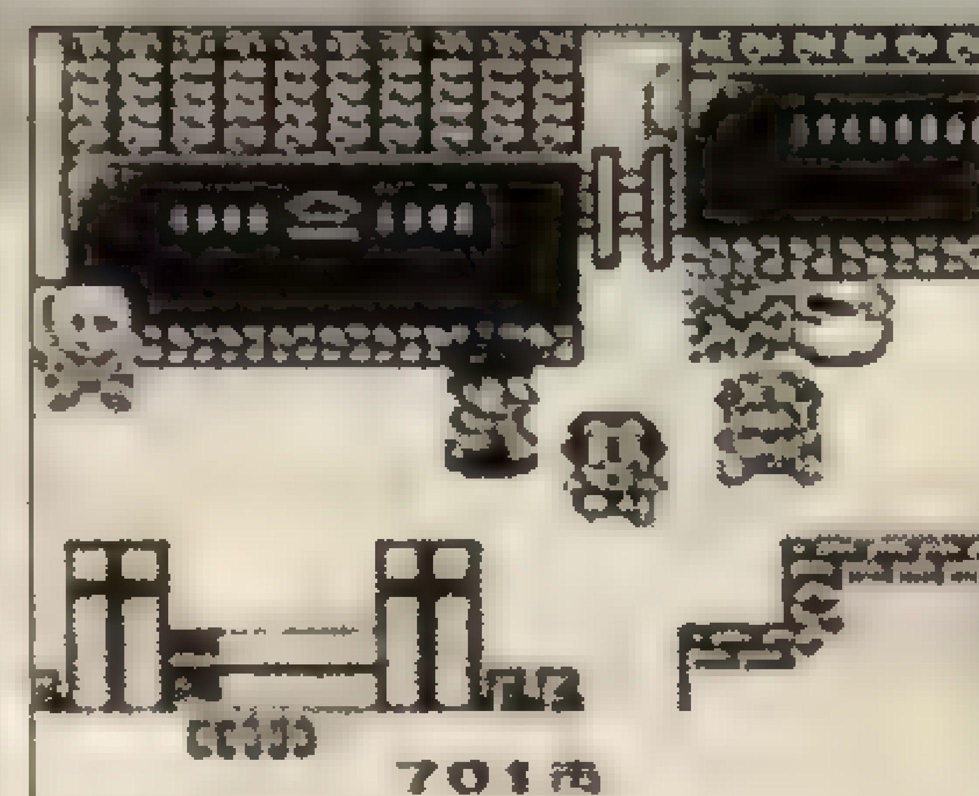
机械剑豪传 武藏之路



●YUTAKA
●ACT

为了成为全国第一的武术家，踏上了挑战强敌的修行之旅。

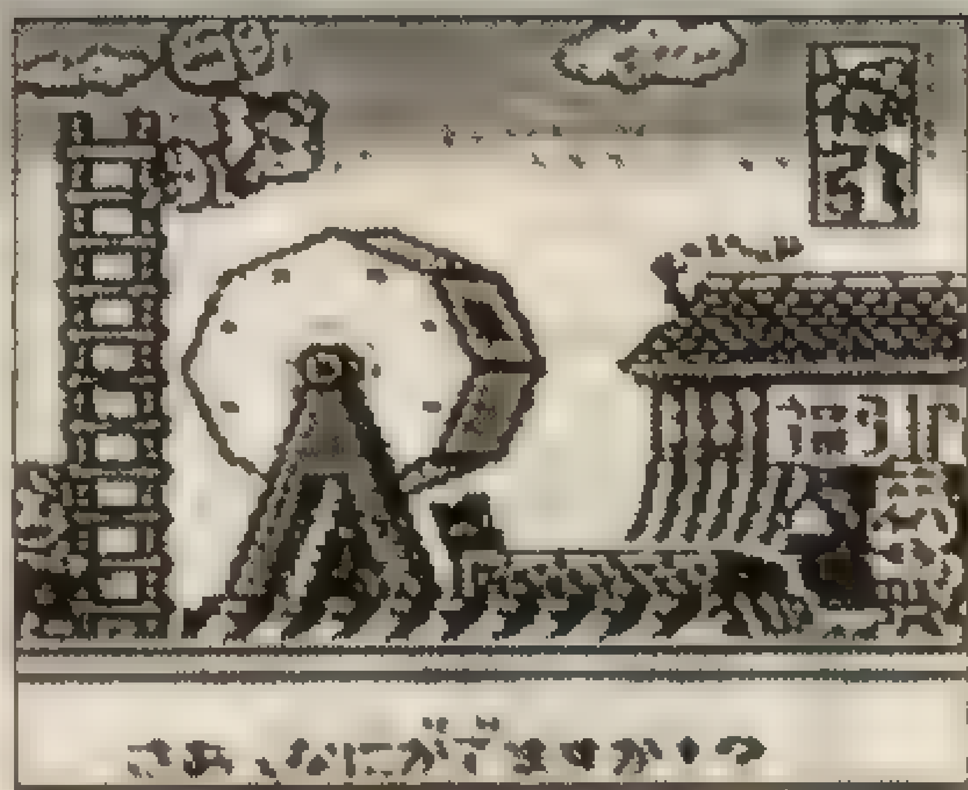
加油伍佑卫门 营救惠比寿丸



●KONAMI
●ACT

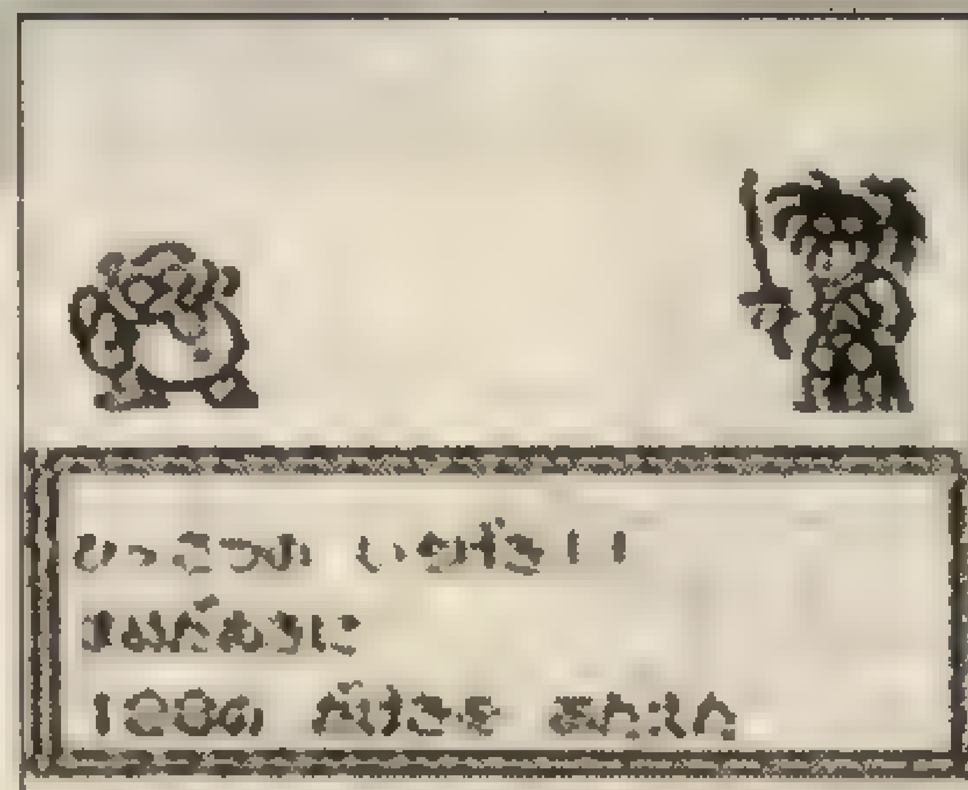
为了救回被诱拐的惠比寿丸，伍佑门门走遍全国。

木锤问答 源君



●IREM
●ETC
木工源先生挑战敌人提出的问题，游戏共8关。

鬼忍降魔录 ONI



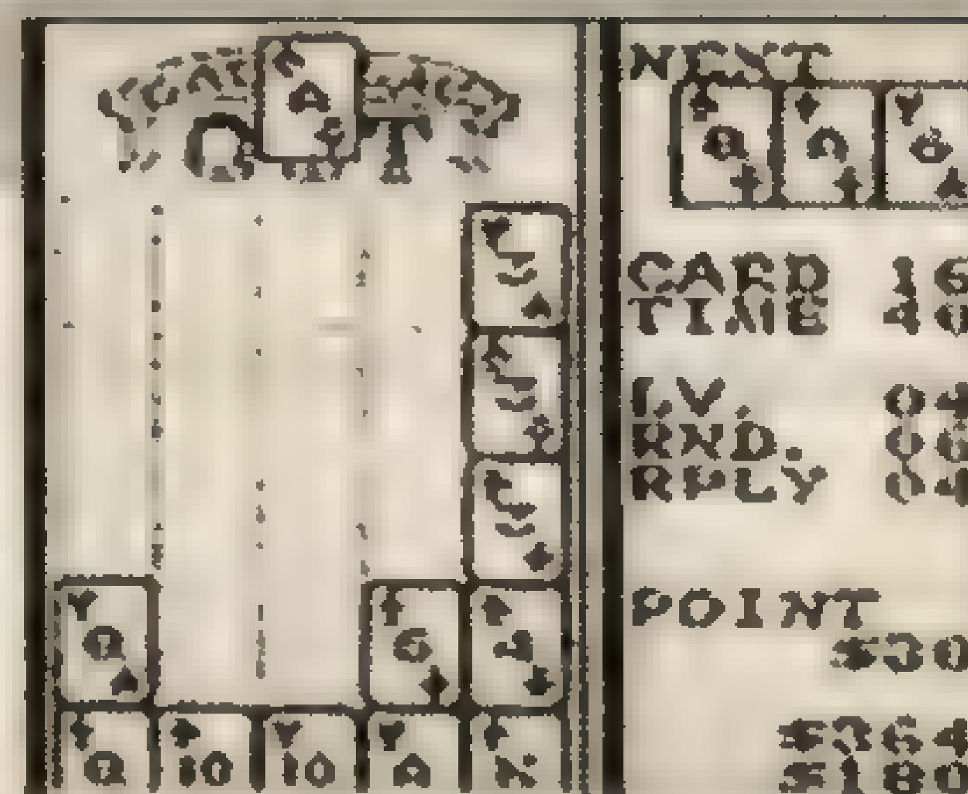
●BANPRESTO
●RPG
拥有人和鬼两面的天地丸运用忍术与变身和妖怪战斗。

恐怖厨房



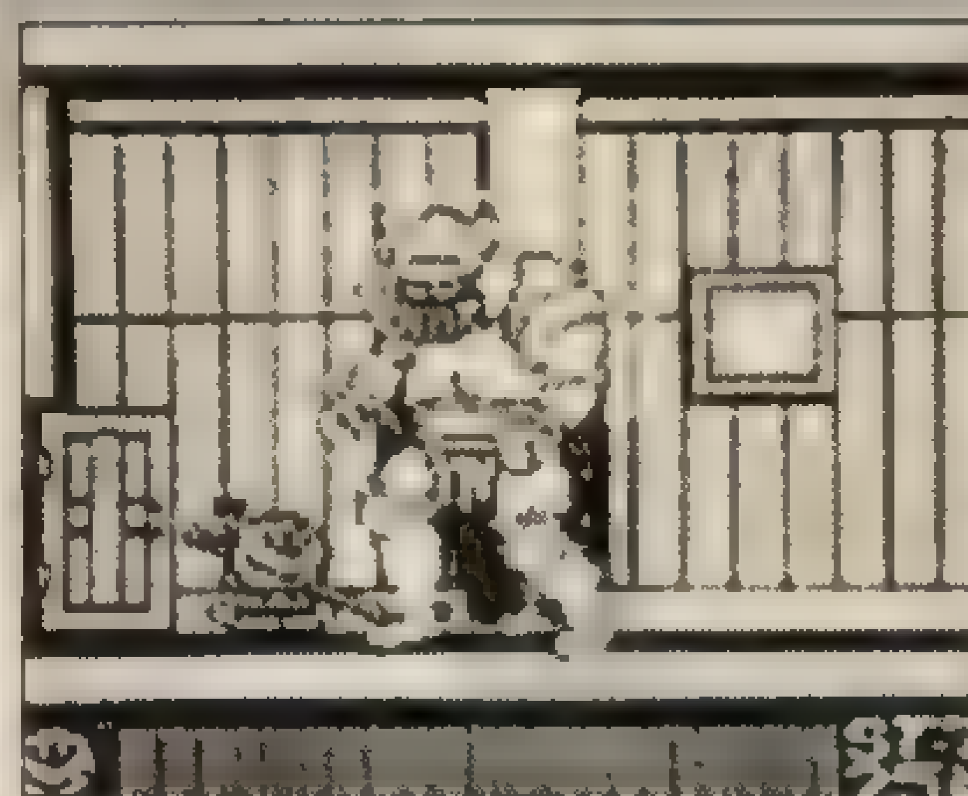
●
●ACT
操纵少年奇，用杀虫剂来与遍布厨房的害虫作战。

卡迪拉克Ⅱ



●HECT
●PZL
将落下的扑克牌横向或纵向拼接的拼图游戏。

稀奇古怪大百科 冒险大江户侏罗纪



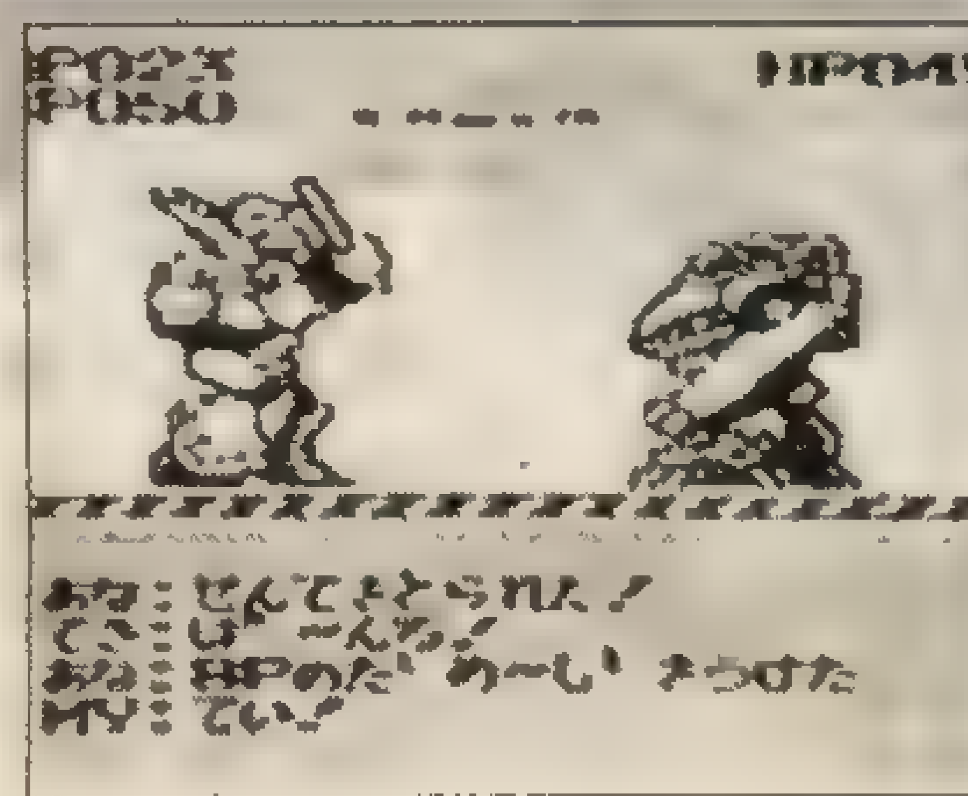
●
●ACT
主人公为救出奇天烈斋，抓住恐龙而战斗。

队长翼对战版



●TECMO
●SPG
从学校对抗到全国比赛、世界杯，大空翼在不断地进取。

机动警察帕特雷博～被狙击的街道1990



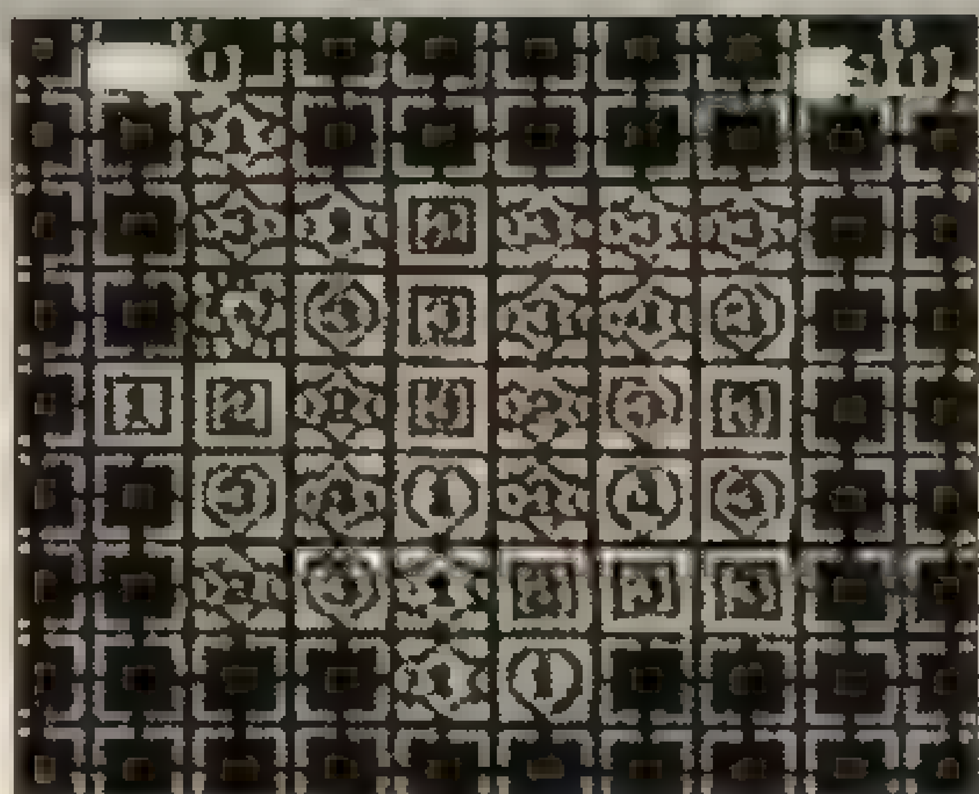
●YUTAKA
●ACT
控制机器人警察击败敌人，获取情报，破获6个案件。

立体Q方块



●JALECO
●PUZ
在主人公的来回跳跃间，立体方块被改变了颜色。

Q方块



●SETA
●PZL

将方块平放，凑齐四个图案，然后消去。

金鱼注意报!瓦比科的兴奋邮戳拉力



●YUTAKA
●ETC

操纵瓦比科在各关中获胜，并且收集邮戳。

滚动乐园



●
●ACT

控制巧克力豆向前滚动，最终目标是登上塔顶。

银河



●HOTB
●PZL

分为麻将、扑克牌、单人纸牌三个游戏，各有四种模式供你享用。

怪物蕃茄



●ALTRON
●ACT

操纵主人公，击退袭击人类的怪物蕃茄人。

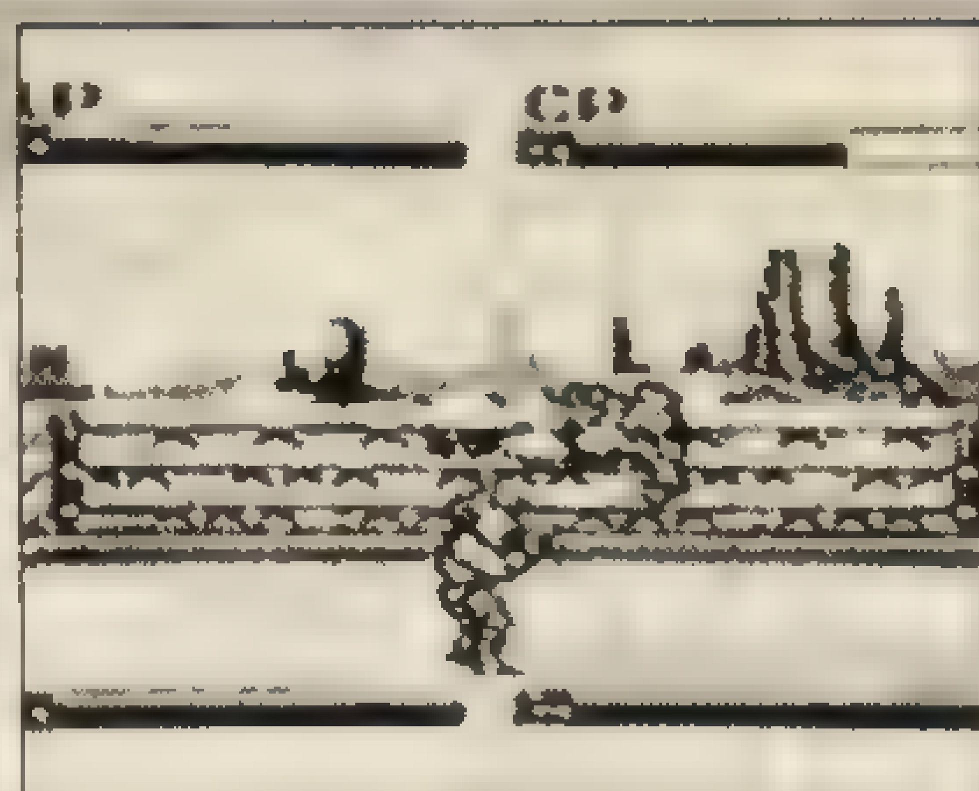
金鱼注意报!2寻找小巧比!



●
●ETC

游戏分成冒险与八个迷你游戏。还有占卜功能。

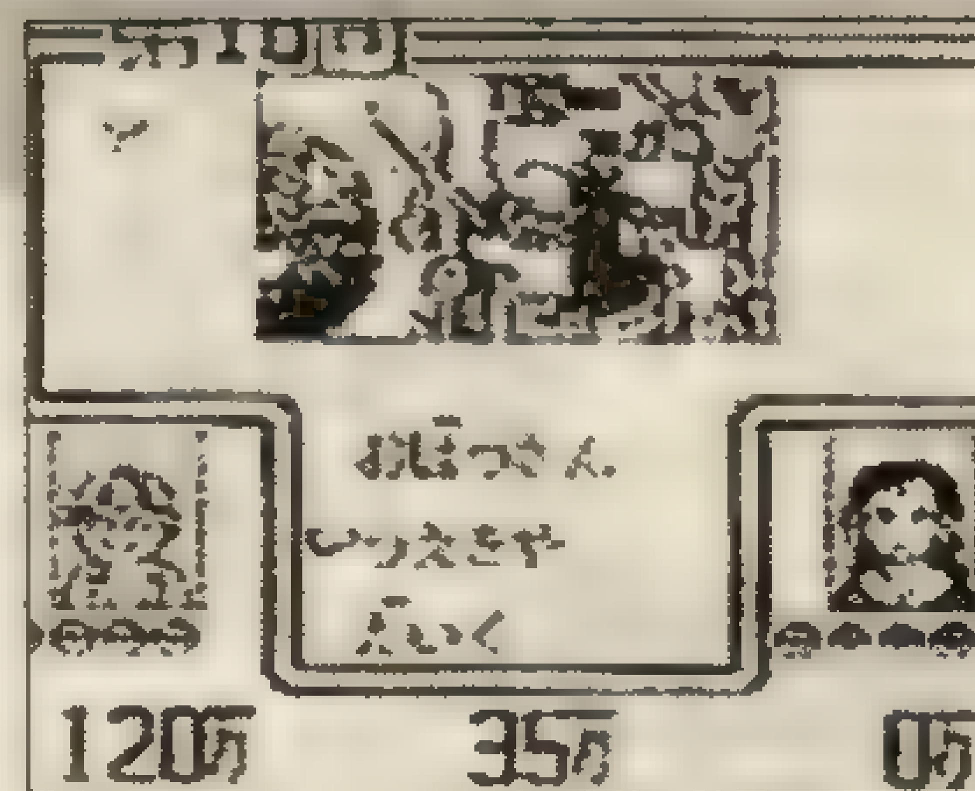
筋肉男 梦之战



●YUTAKA
●BTL

筋肉男与他的朋友正义超人们为争夺世界最强而展开竞争。

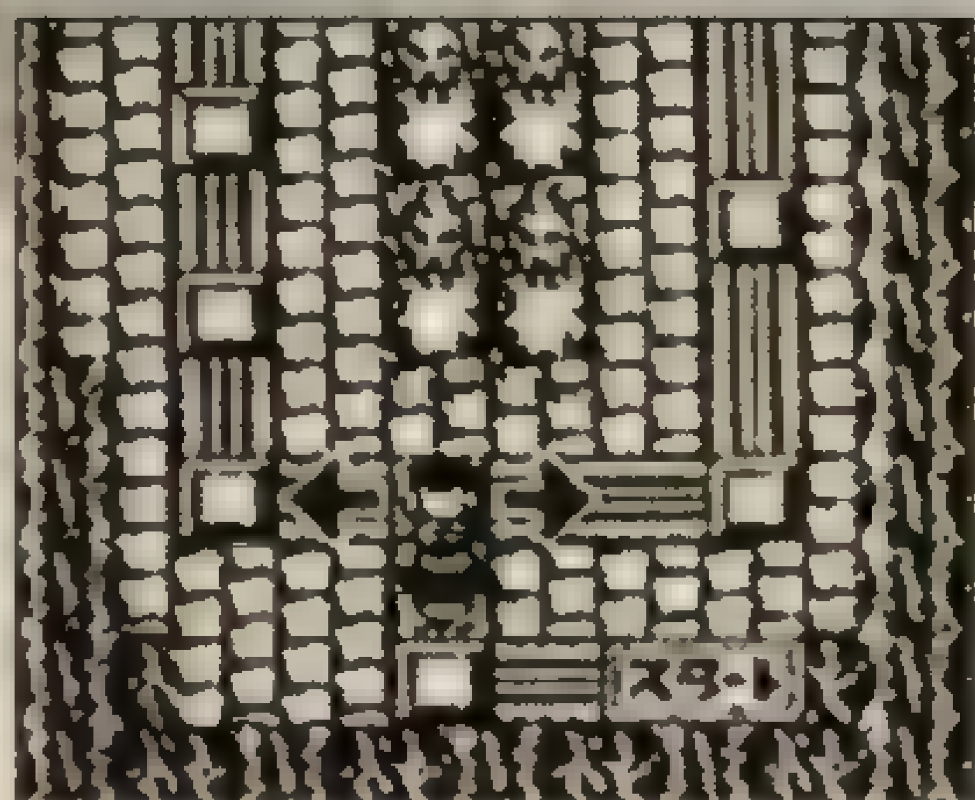
猜谜世界SHOW BY 商卖!!



●
●ETC

同名电视猜谜节目的GB版。主持人们均以真名登场。

猜谜日本传说



●ARTHENA
●ETC

用猜谜的方法将横行在传说世界里的妖怪打倒，恢复世界的安宁。

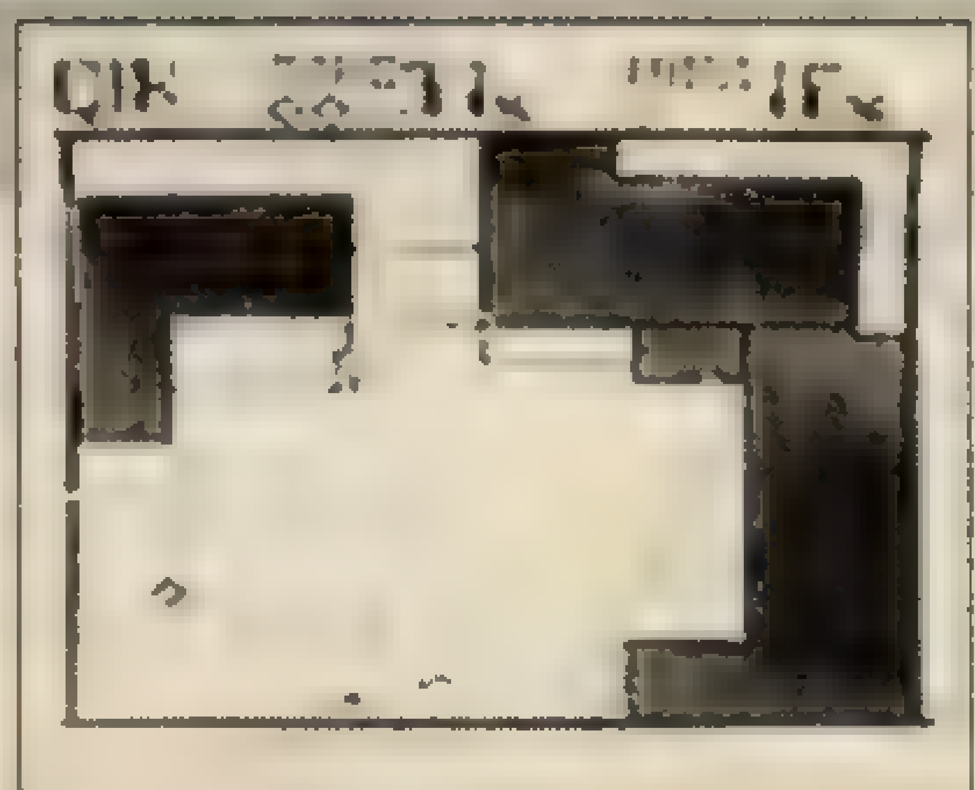
克里丝蒂的世界



●ACCLAIM JAPAN
●ACT

小丑克里丝蒂与淘气的老鼠展开了大战。快快制造陷阱啊！

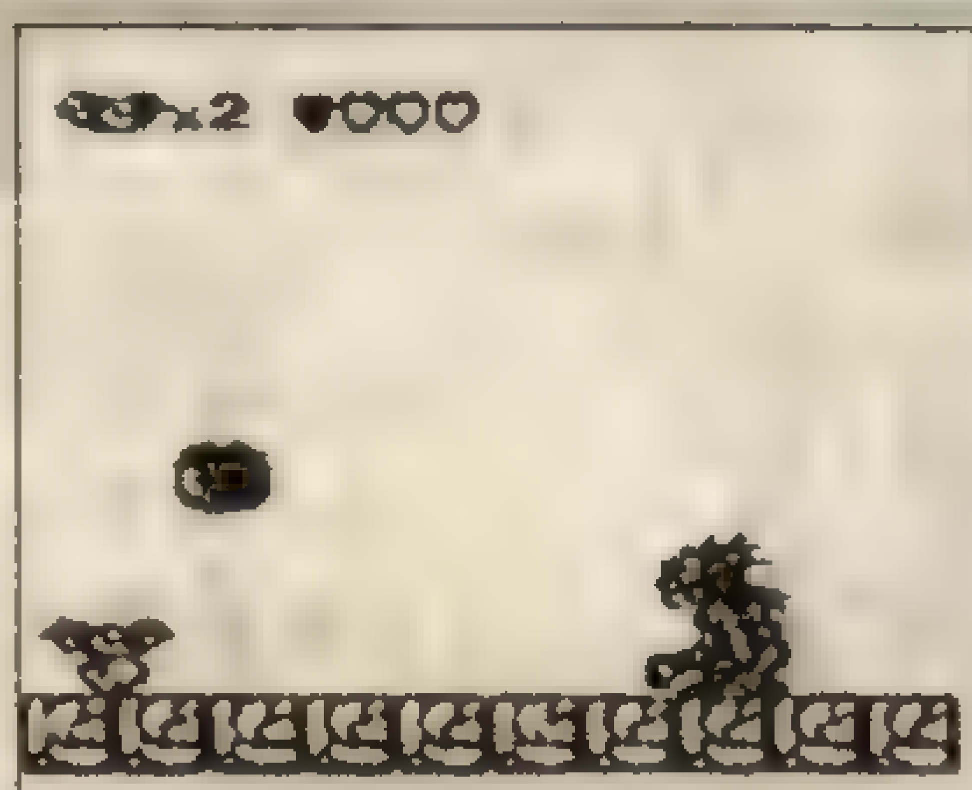
快速作战



●任天堂
●PZL

用线将阵地围住，并且不得触到界线。

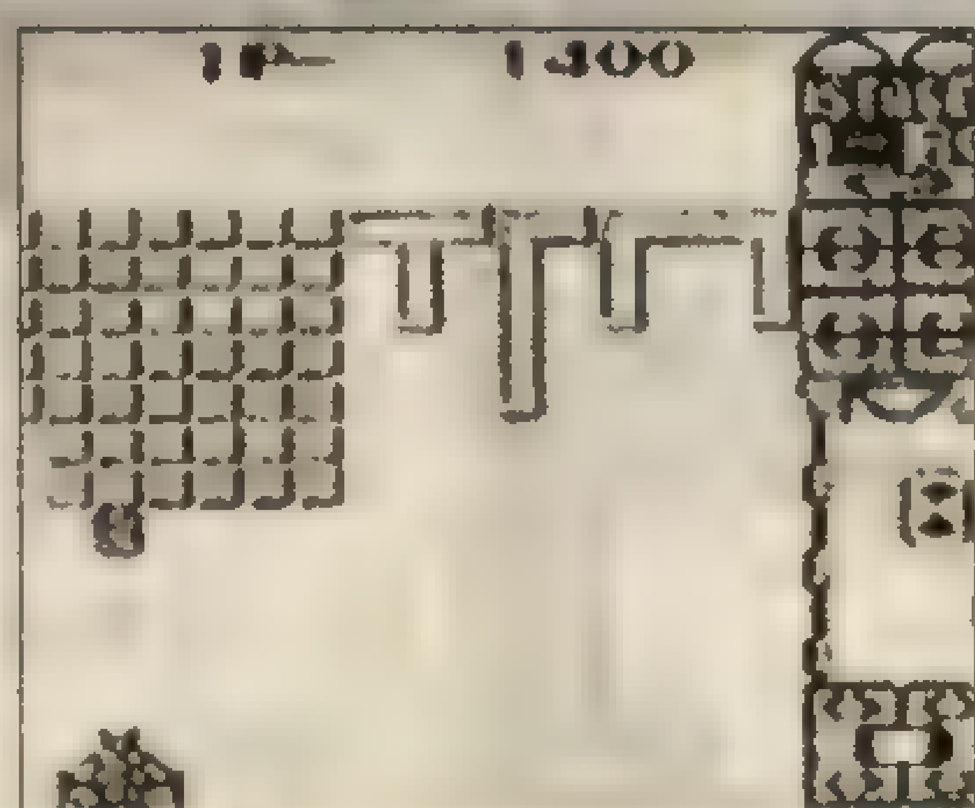
格里姆林2—新种诞生



●SUNSOFT
●ACT

同名电影的GB版动作类游戏，每关结束后都有精彩独特的插入动画。

射击方块



●KONAMI
●PZL

对准砖块射击，使砖块变成四角形而消失。要灵活控制战斗机射击。

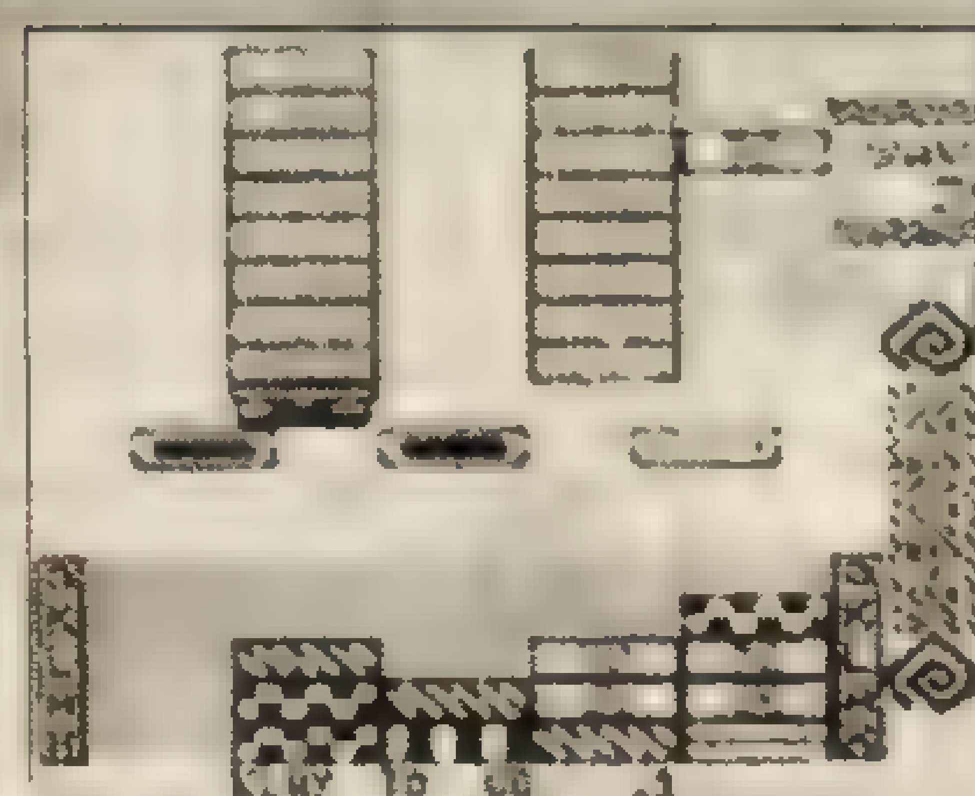
蜡笔小新～我与小白是朋友



●BANDAI
●ACT

小新一会儿跳起，一会儿摔跟头，十分活跃。这是系列游戏的第一代。

拼砖



●HUDSON
●PZL

接住滚落的磁砖，在下方平台上拼齐图案并消去。

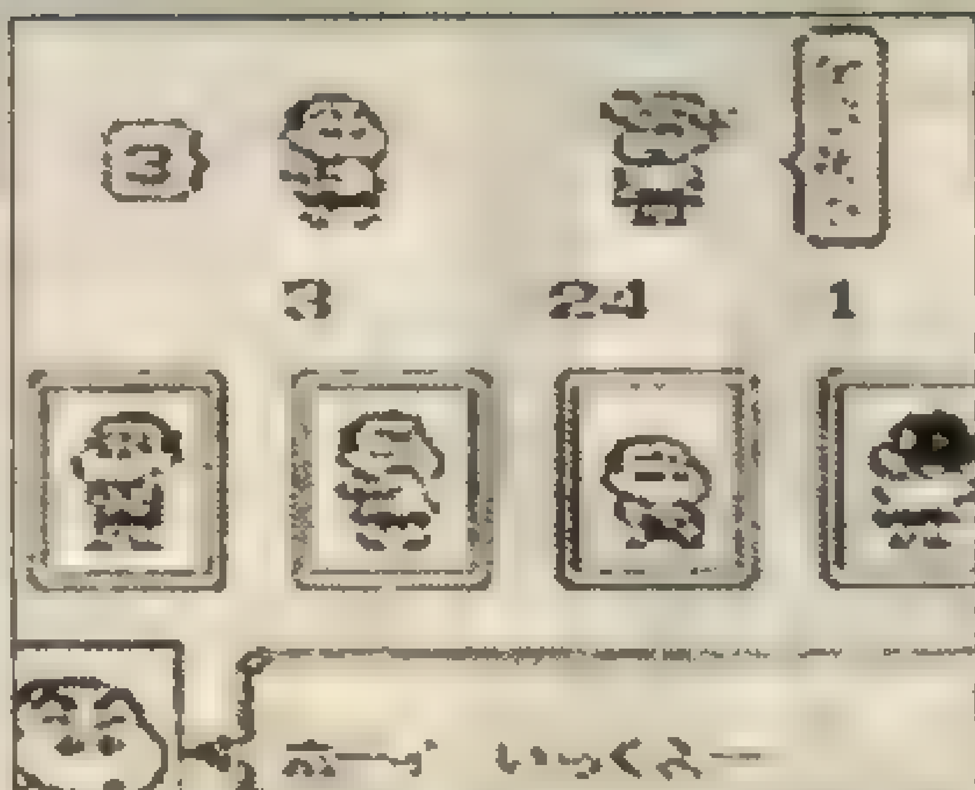
蜡笔小新2～我与淘气鬼



●BANDAI
●ACT

小新摇身一变，以全新的面貌登场了。

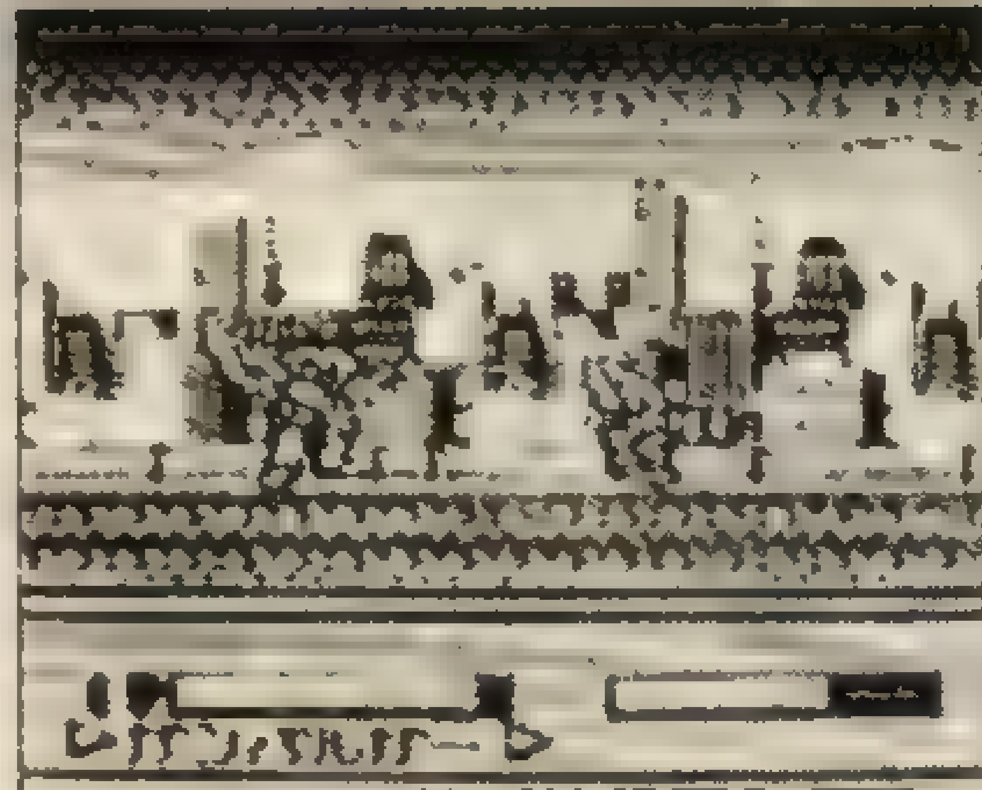
蜡笔小新3～我是运动健将～



●BANDAI
●ETC

有运动会和考拉比赛等11个小游戏。

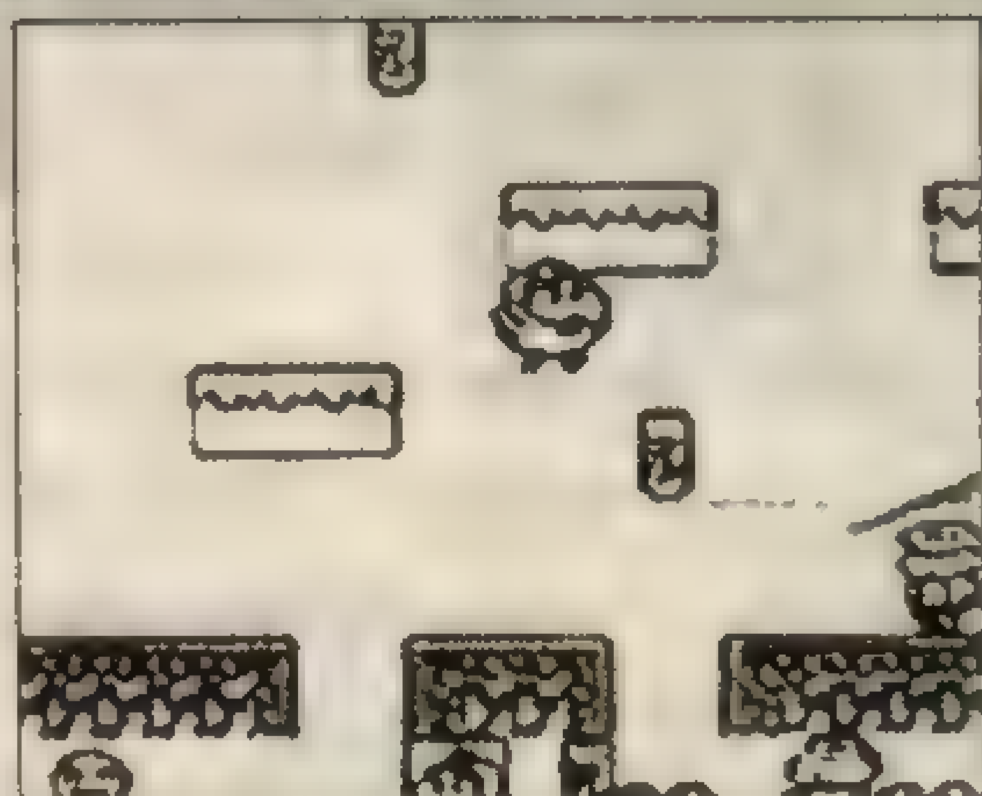
元气爆发·甘巴戈



●TOMY
●ACT

当红动画的GB版。战斗机器人要闯过四关。

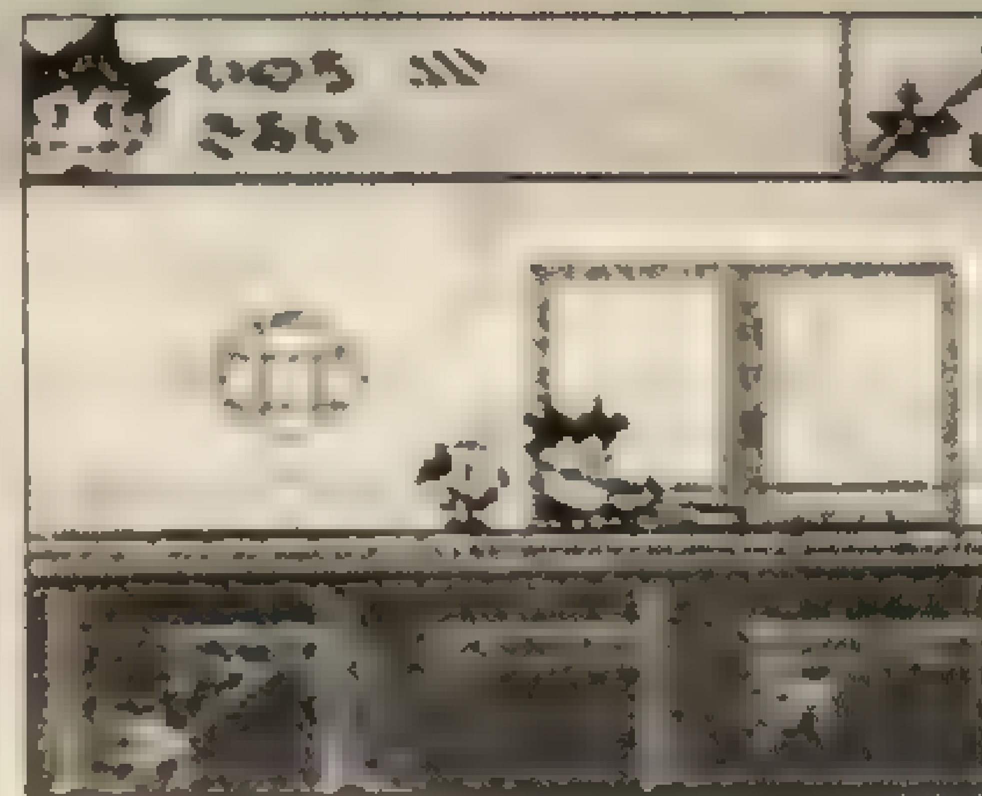
蜡笔小新4～我的淘气大变身



●BANDAI
●ACT

小新在4种变身模式展开大冒险。这是此款游戏的第四代。

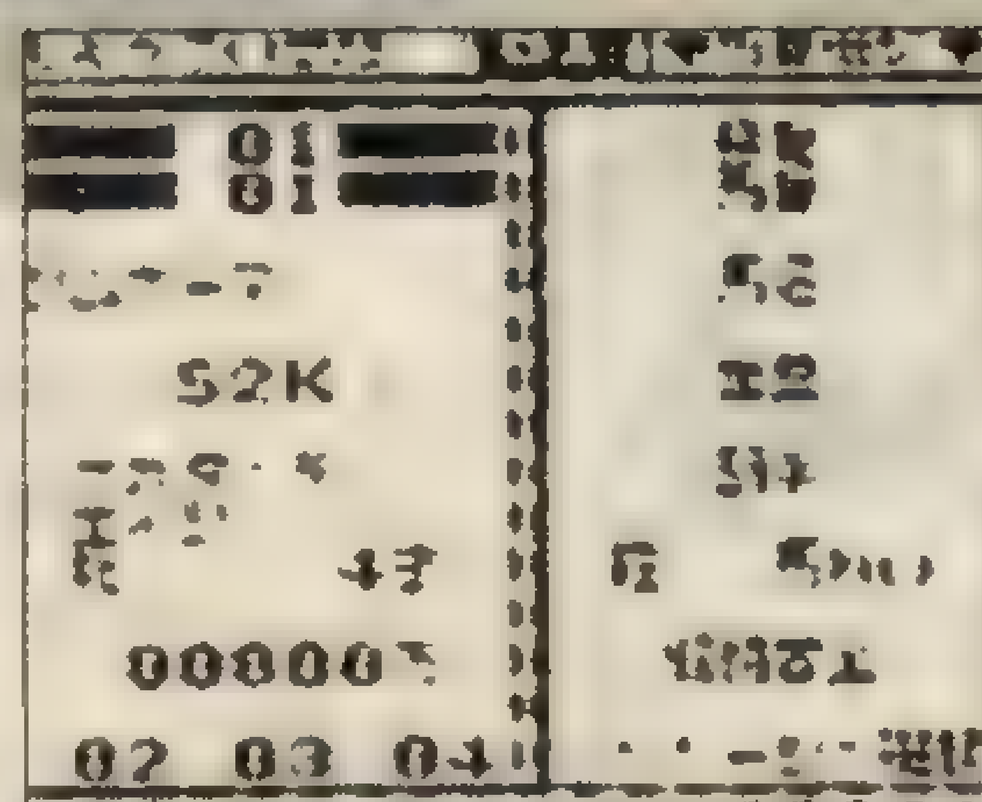
剑勇传说YAIBA



●BANPRESTO
●ACT

热血少年剑士"铁丸"与不明身份的强敌展开激战。

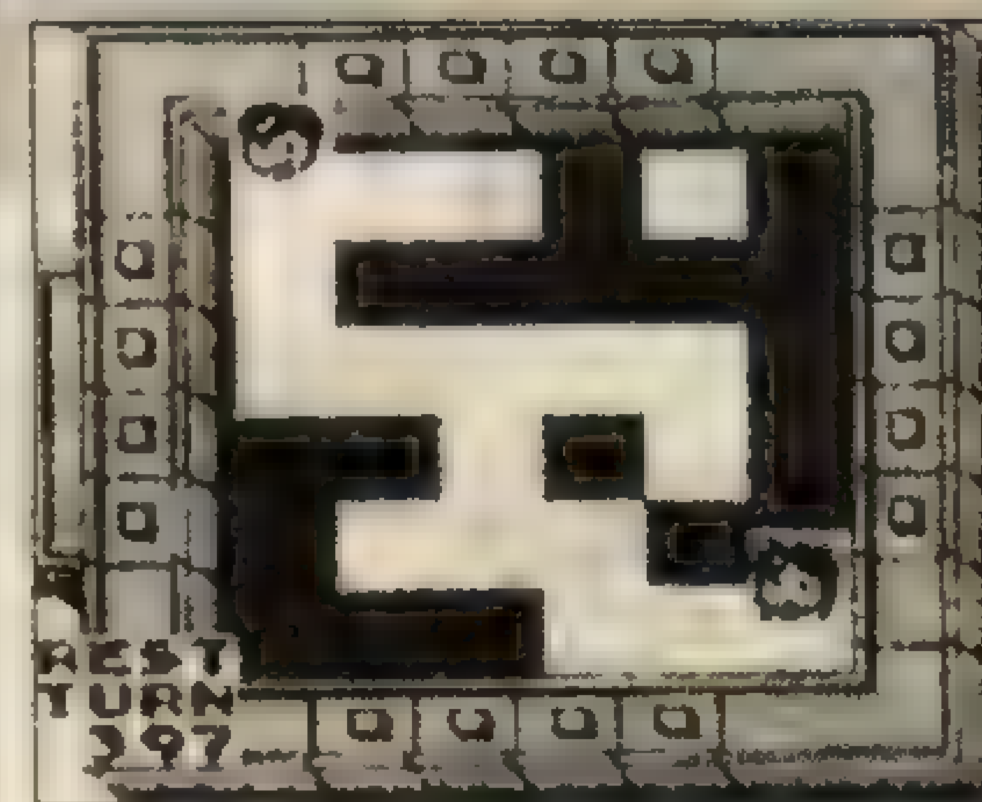
携带 八人赛马特辑



●IMAGINEER
●ETC

根据输入的数字分别进行详细预测与简单预测的赛马预测游戏。

恋爱策略



●PONY CANYON
●PZL

将黑白方块搬动，选出一条通往梦中情人的路。

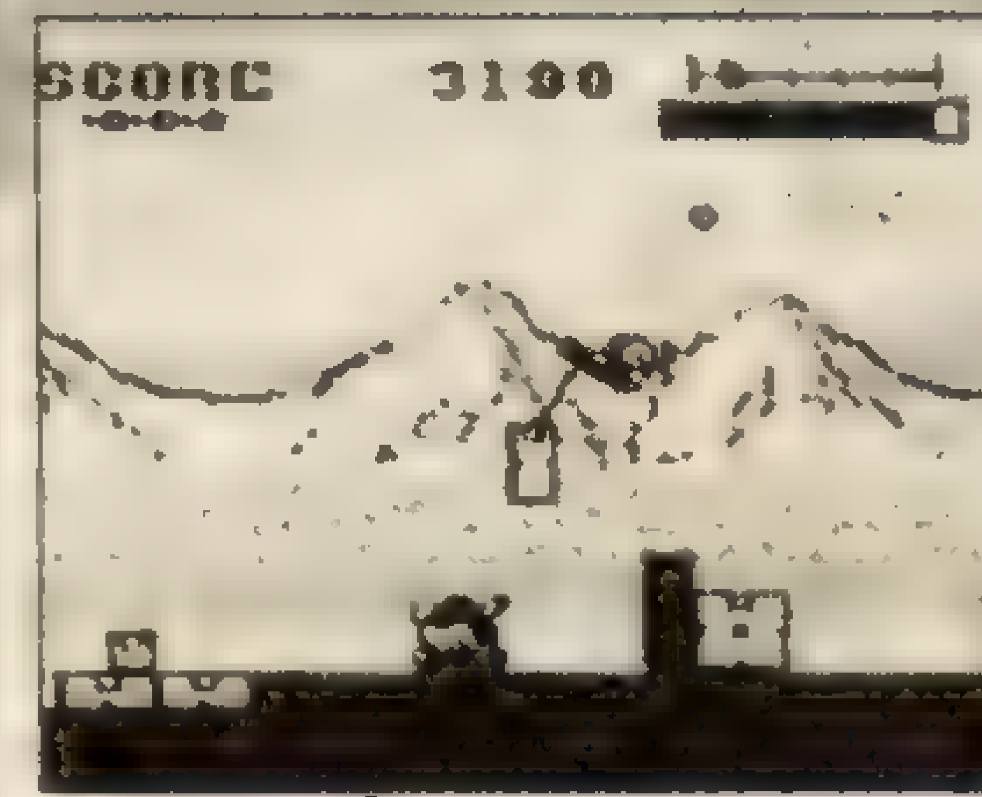
GAME BOY大战



●任天堂
●SLG

利用步兵、战车、导战等二十四种作战部队将敌人全歼。

冲！冲！坦克



●
●ACT

在向目标突进的坦克前方用飞机造出一条运送砖块的路。

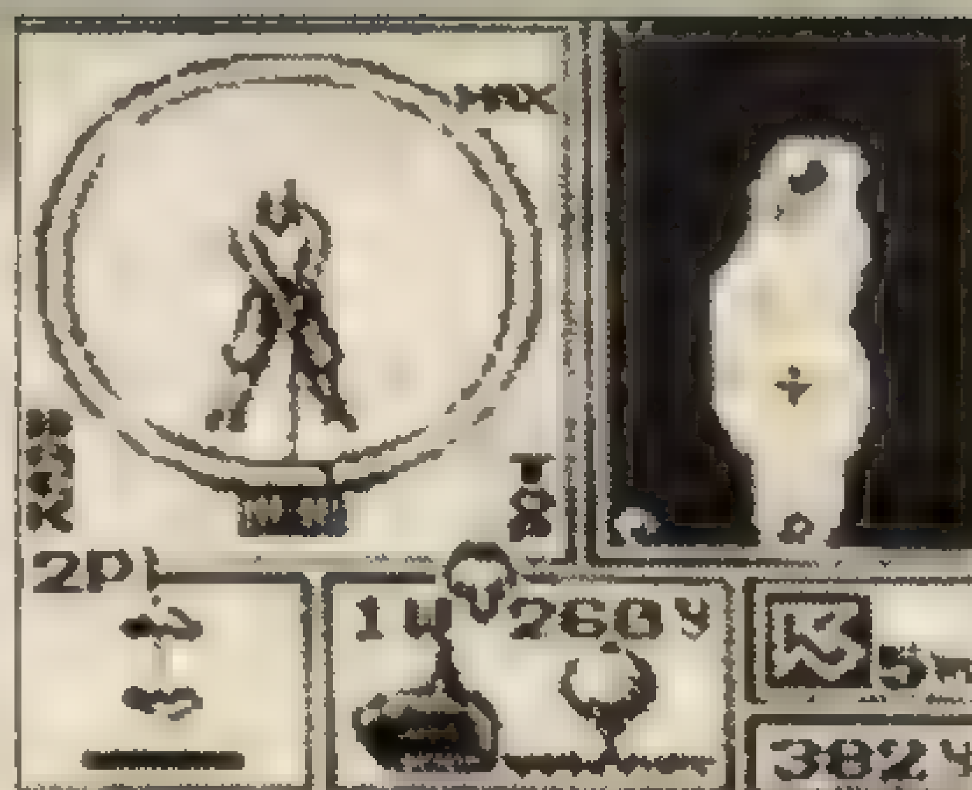
破坏幽灵 2



●HAL 研究所
●ACT

为救出被大魔王比戈抢走的奥斯卡而战。

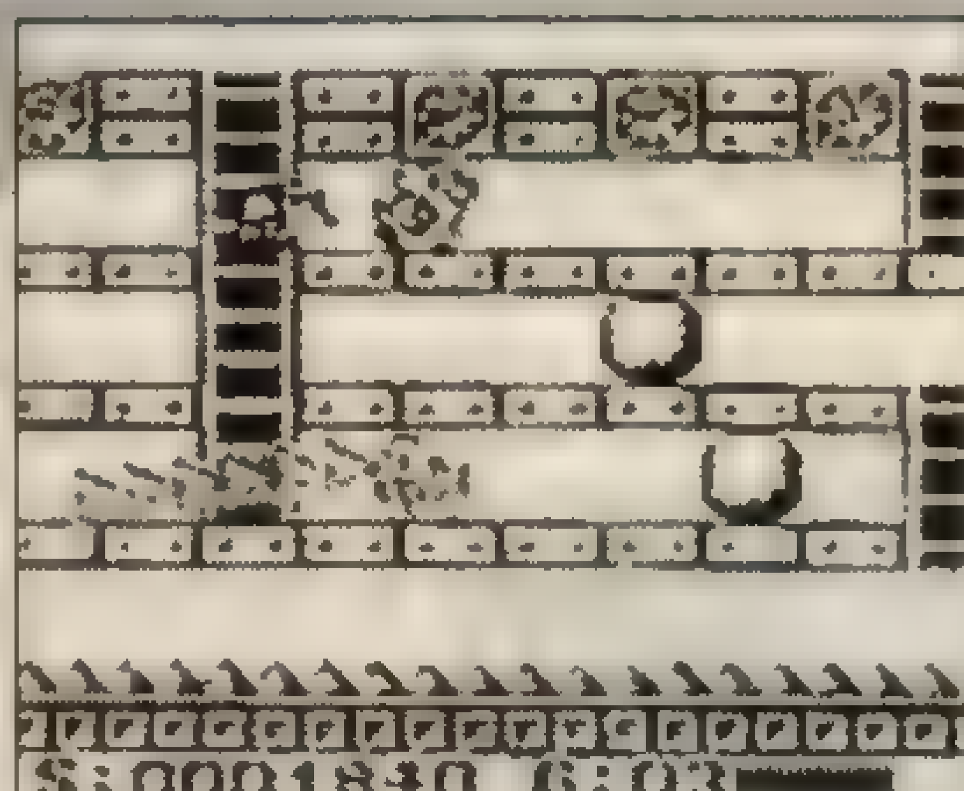
KONAMI 高尔夫



●KONAMI
●SPG

在比赛与练习中各有 2 种对战模式。共有 36 洞。

哥吉拉 怪兽大行进



●东宝
●ACT

在限定时间内将每关中的岩石全部破坏掉。开始冲锋!

KONAMI 巴塞罗纳奥运会



●KONAMI
●SPG

以田径比赛为中心分为 11 个项目，向世界纪录发起挑战。

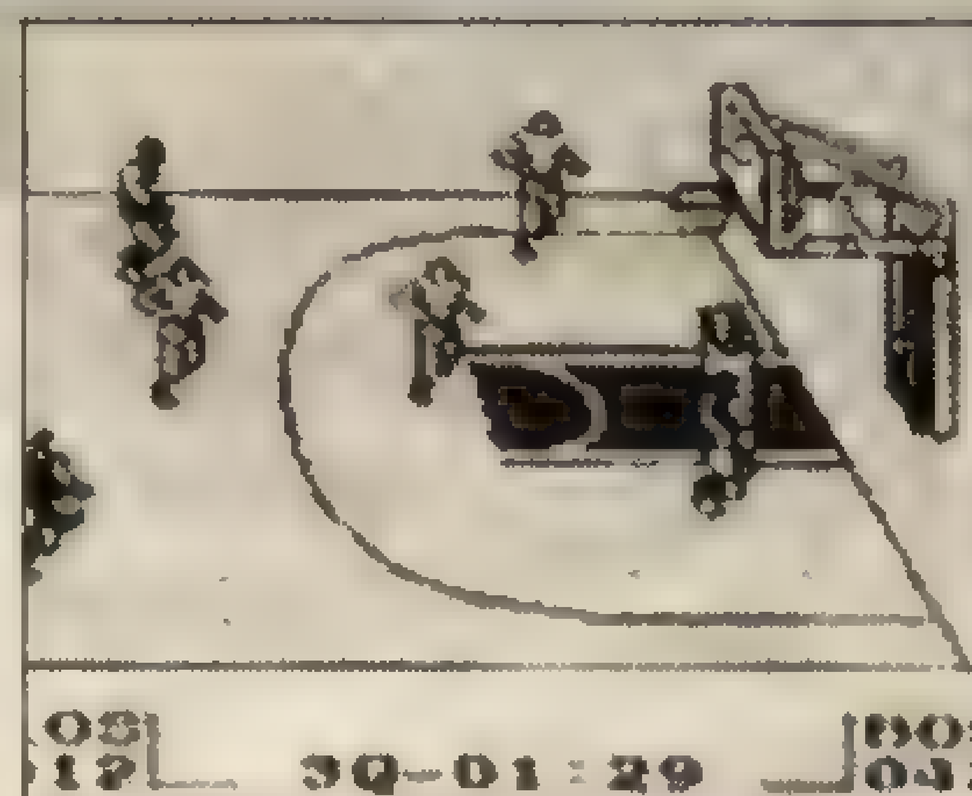
宇宙坦克



●ATLUS
●STG

在 2D 的地面与 3D 的洞穴迷宫展开大战。

KONAMI 篮球



●KONAMI
●SPG

从 8 支美国球队中选出 1 支，向冠军奖杯发起冲击。

KONAMI 冰球



●KONAMI
●SPG

共有 4 种游戏模式。复杂的比赛规则也被输入其中。

麦迪森之神 幻想世界的诞生



●KONAMI
●RPG

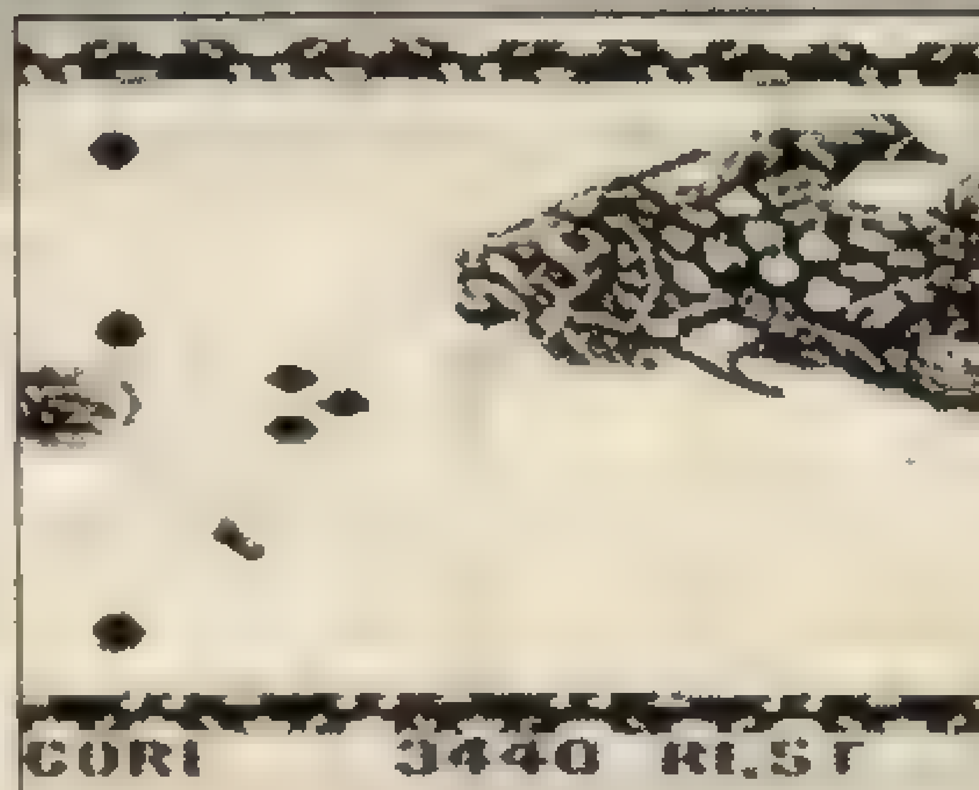
3 名小学生在现实世界与游戏世界中进行冒险的 RPG 游戏。

高尔夫



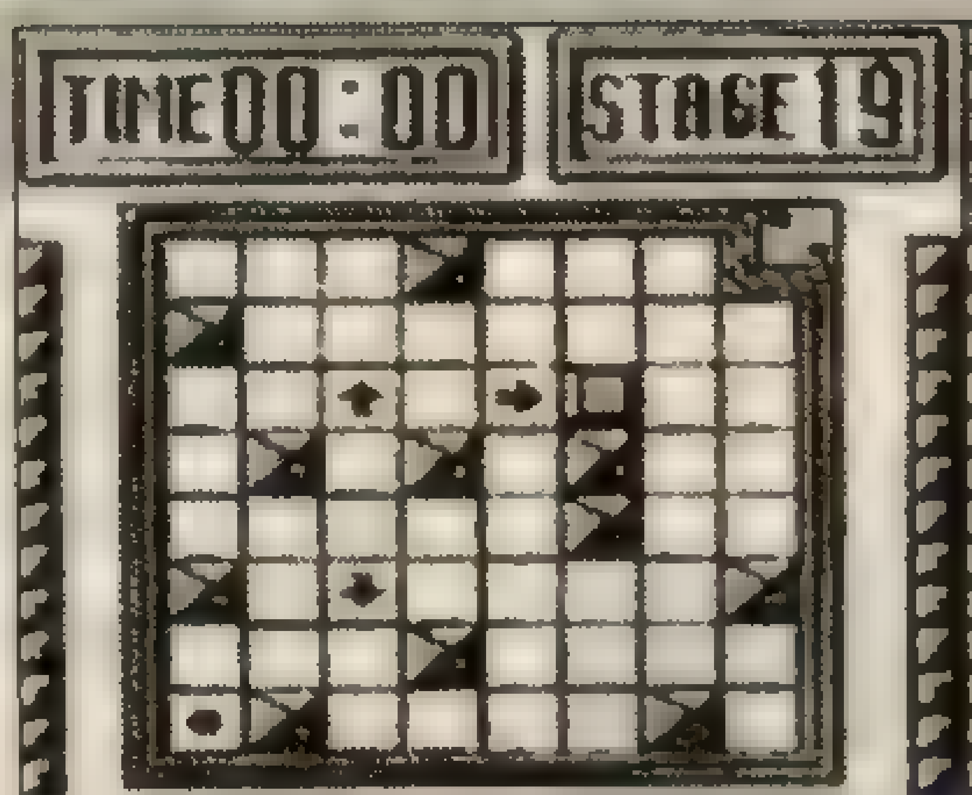
●任天堂
●RPG
判断风向及草坪的条件，控制好挥臂动作才能打出好球。

太空战斗机



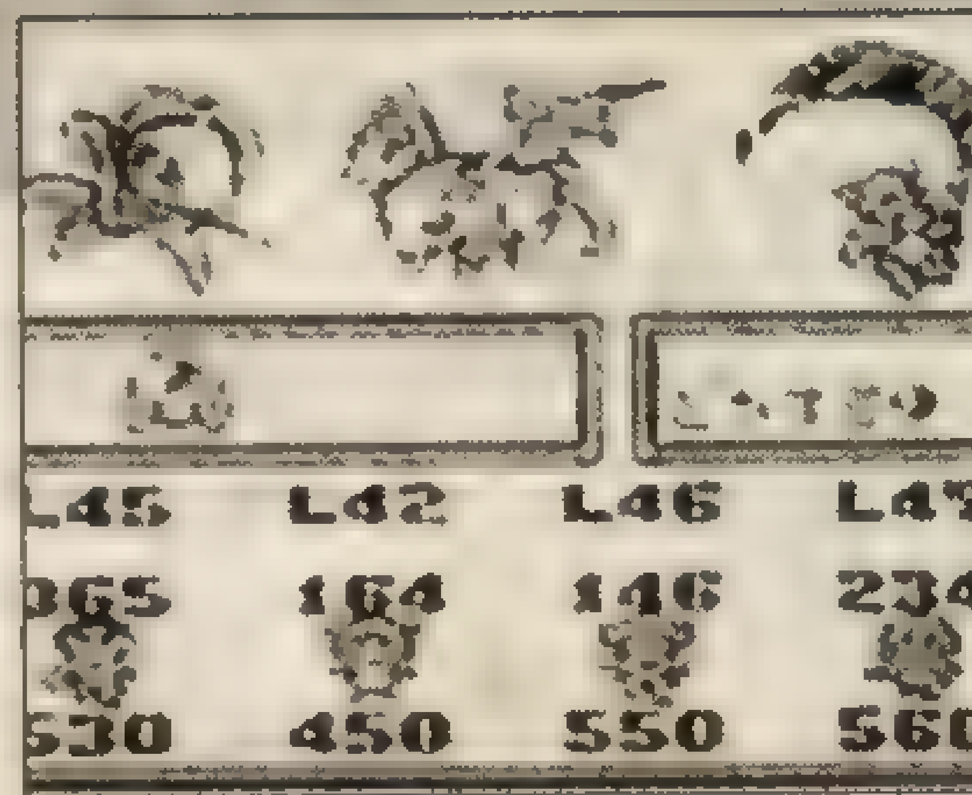
●TAITO
●STG
操纵银叉战斗机与外星人在萨盖亚星上进行激战。

掷骰子



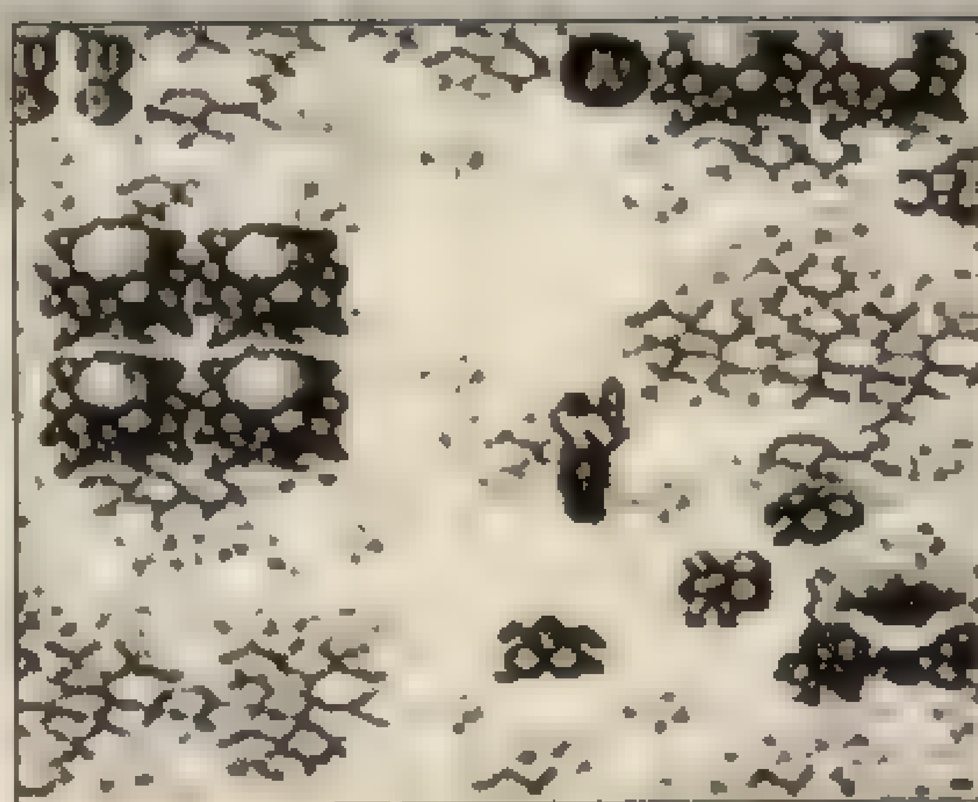
●
●PZL
在棋盘上掷骰子，向棋盘中的小圆点前进。

萨德传说



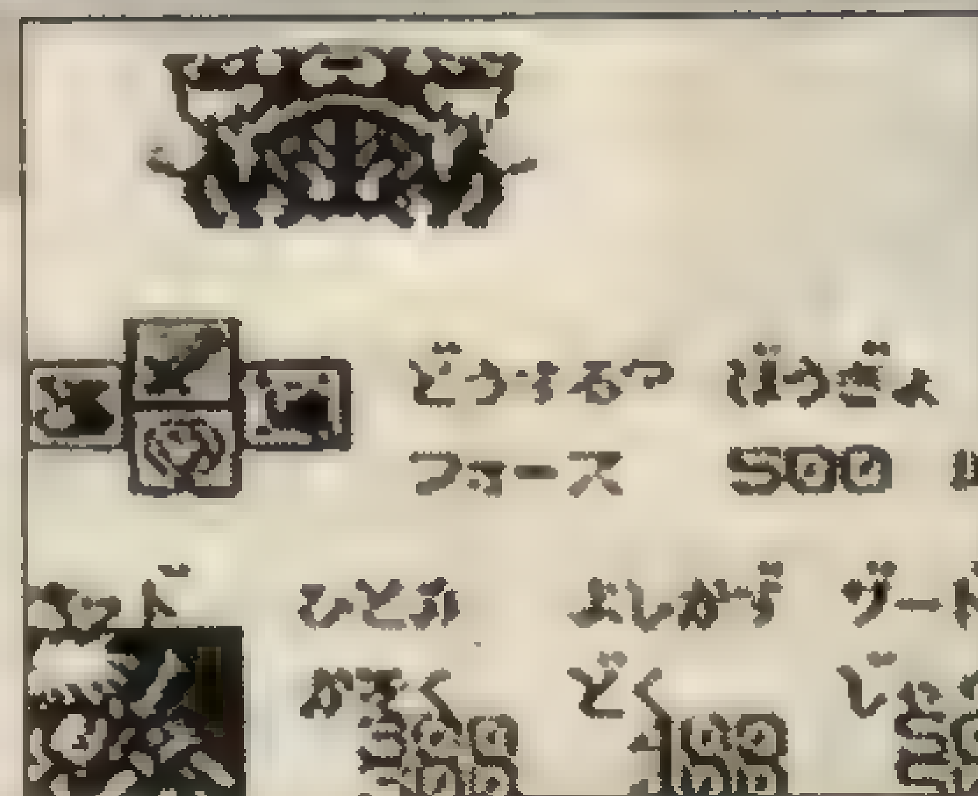
●BIG东海
●RPG
在全部256个画面上展开的真正的RPG游戏，音效给人以震撼感。

魂斗罗



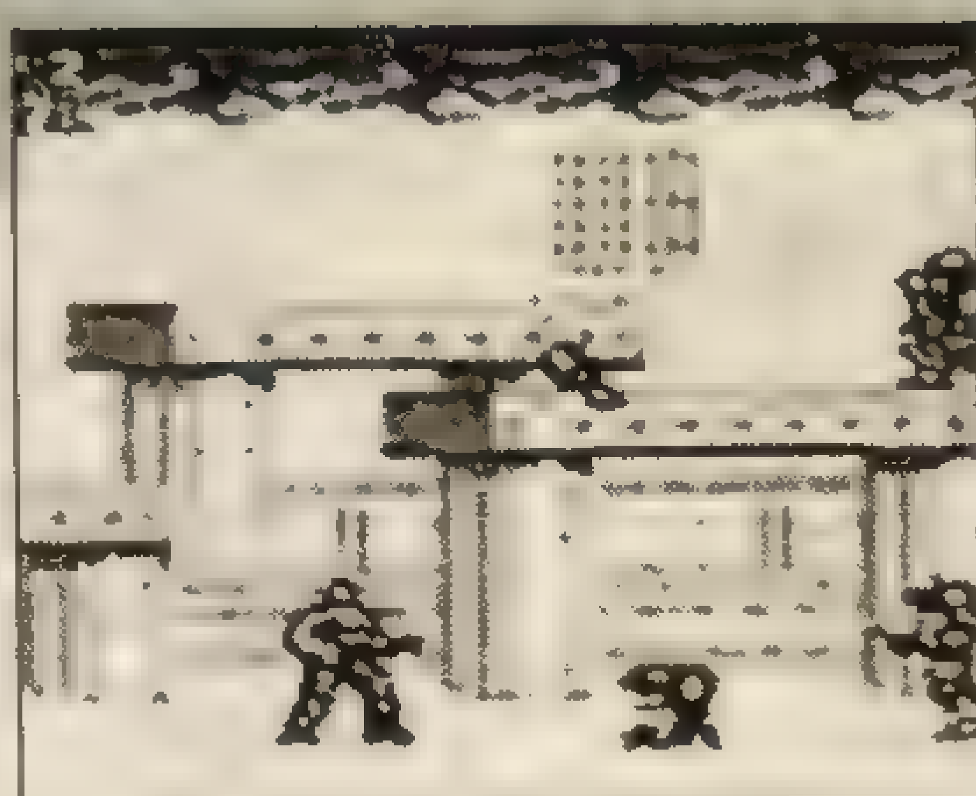
●KONAMI
●ACT
操纵魂斗罗，手拿机关枪，勇闯难关。

萨德传说Ⅱ～伪神的领域～



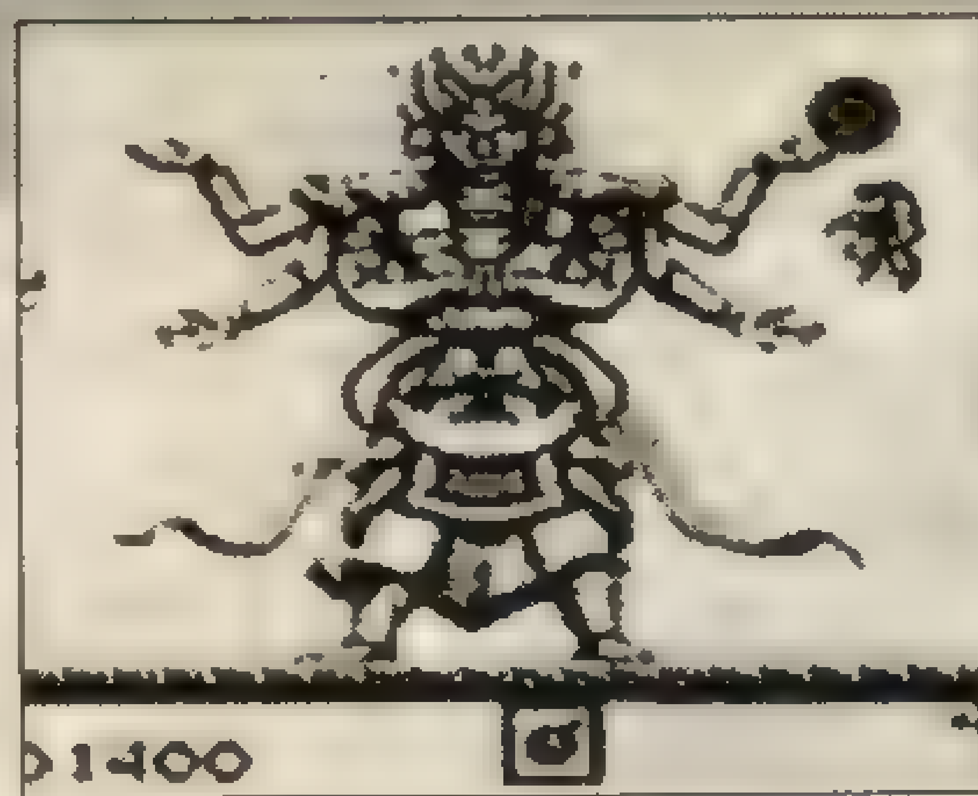
●BIG东海
●RPG
由30个子故事组成，从任何一处都可开始游戏。

魂斗罗精神



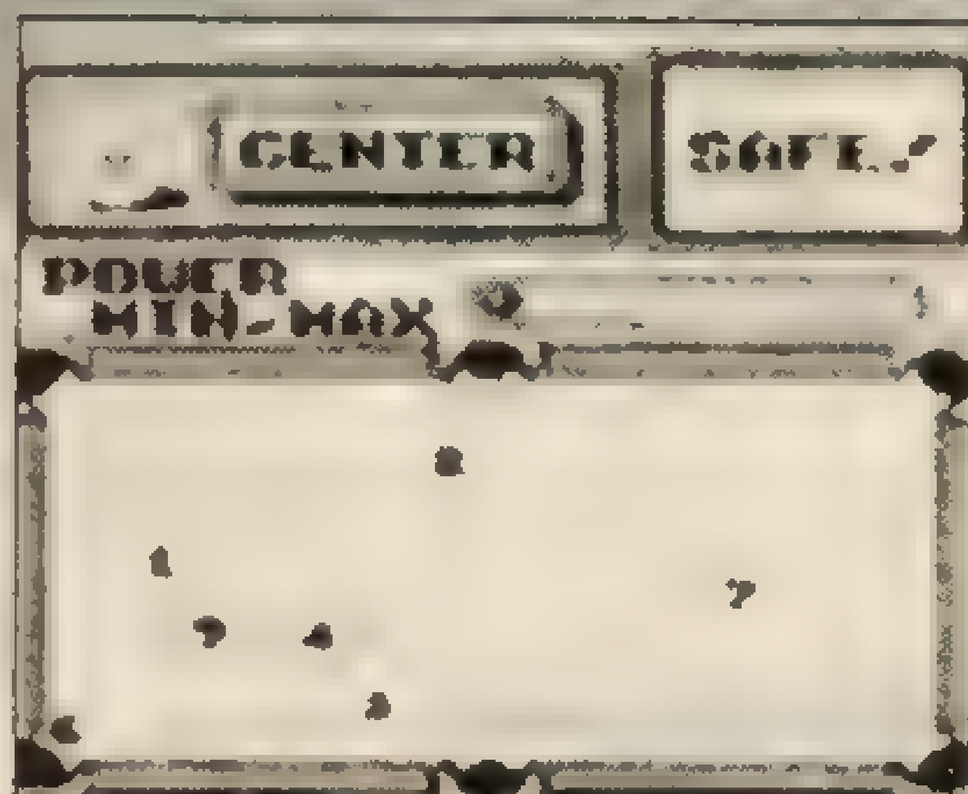
●KONAMI
●ACT
采用侧面视角和俯瞰视角交替的手法，是一款很酷的动作游戏。

最后的忍道



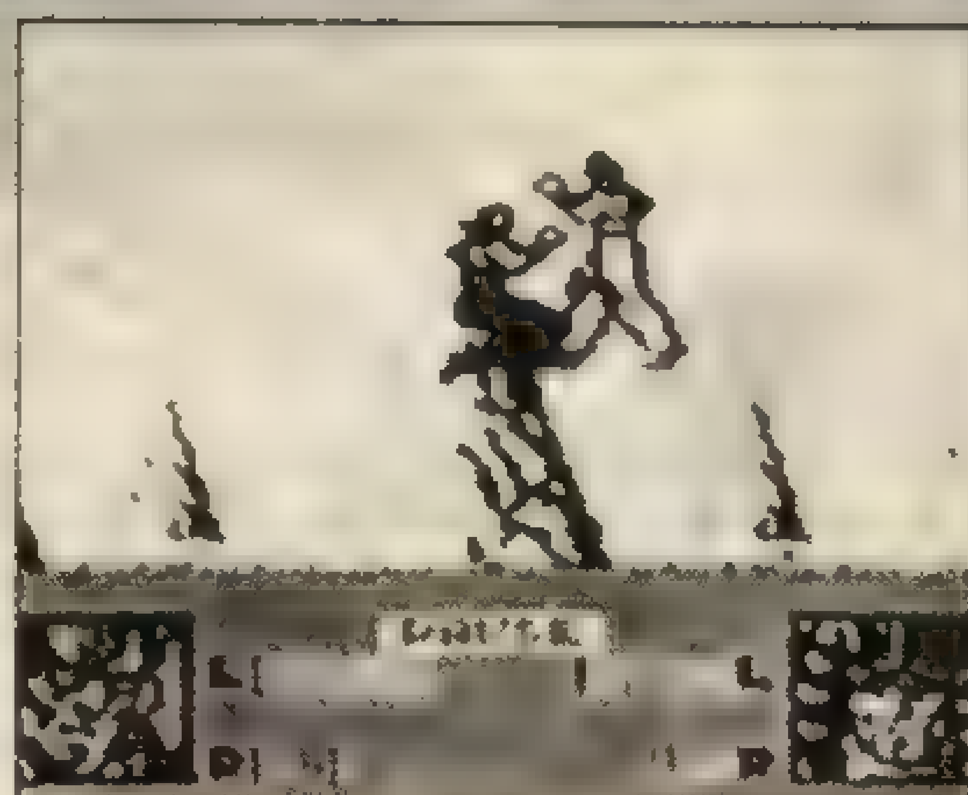
●IREM
●ACT
你将扮演拔忍·月影，与驱赶黑暗的忍者们并肩作战。

花式撞球



●DATA EAST
●ETC
可以对战的九球制台球游戏。

魅！男塾 冥凰岛决战



●YUTAKA
●BTL
将漫画原作再现在GB中，以五轮模式决定胜负。

沙加2 秘宝传说



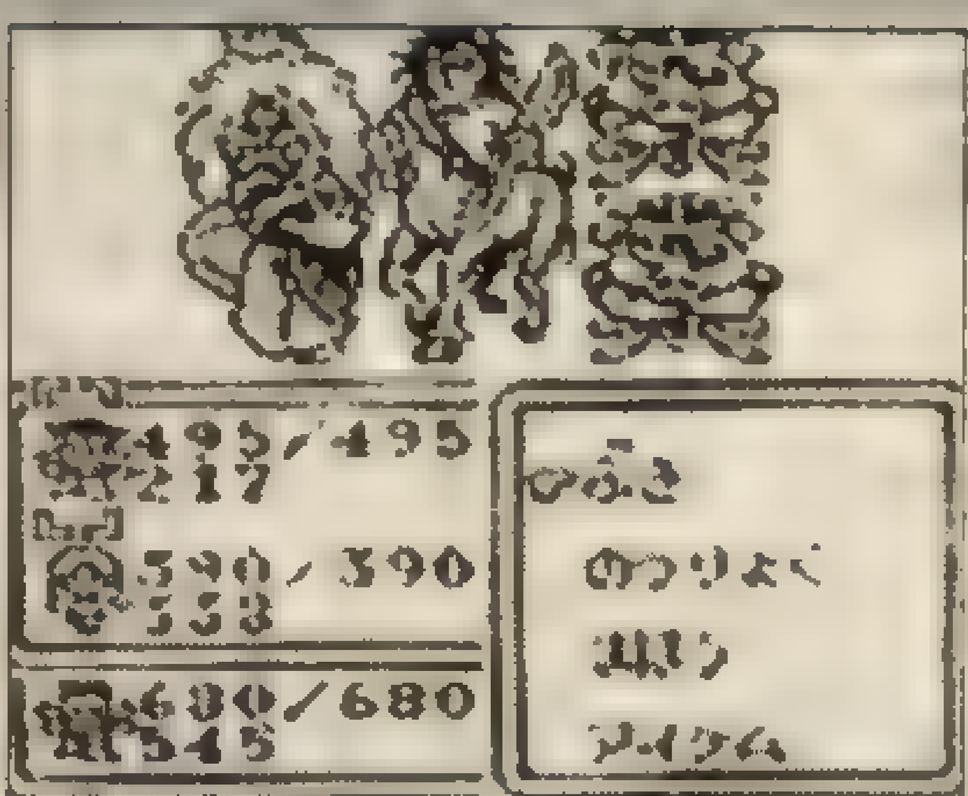
●SQUARE
●RPG
在6个世界中进行找寻77件秘宝的旅行。会有NPC登场哦。

心理游戏



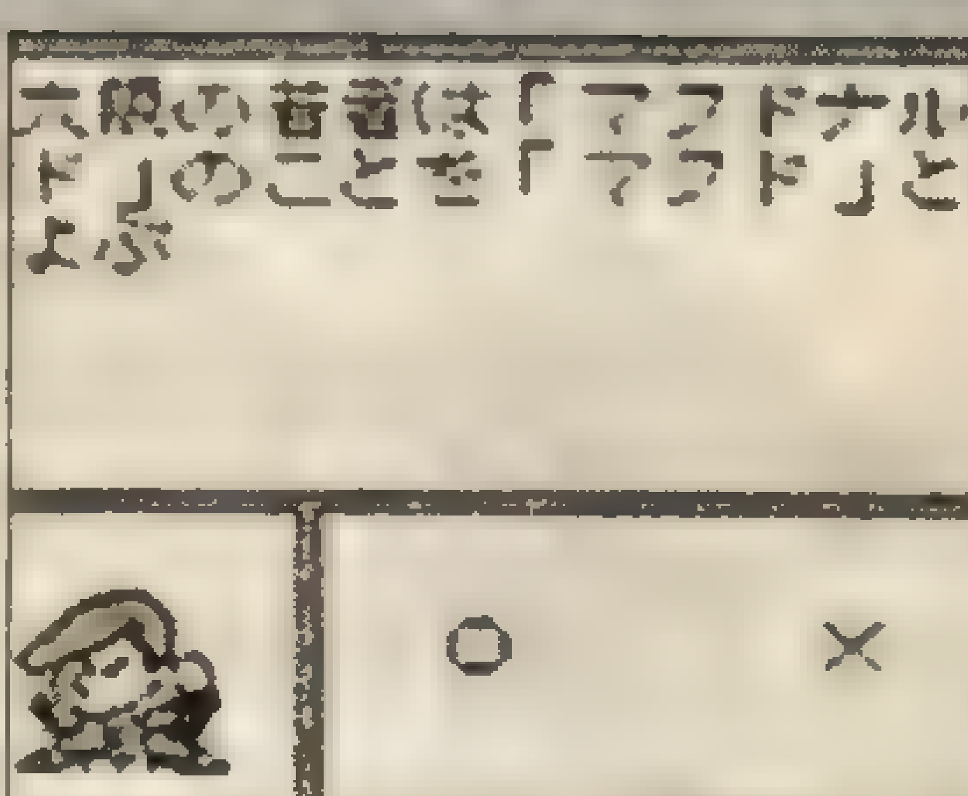
●VIGIT
●ETC
用种种手段揭示你潜藏的心理。例如回答对一幅画的提问。

沙加3 时空之霸者



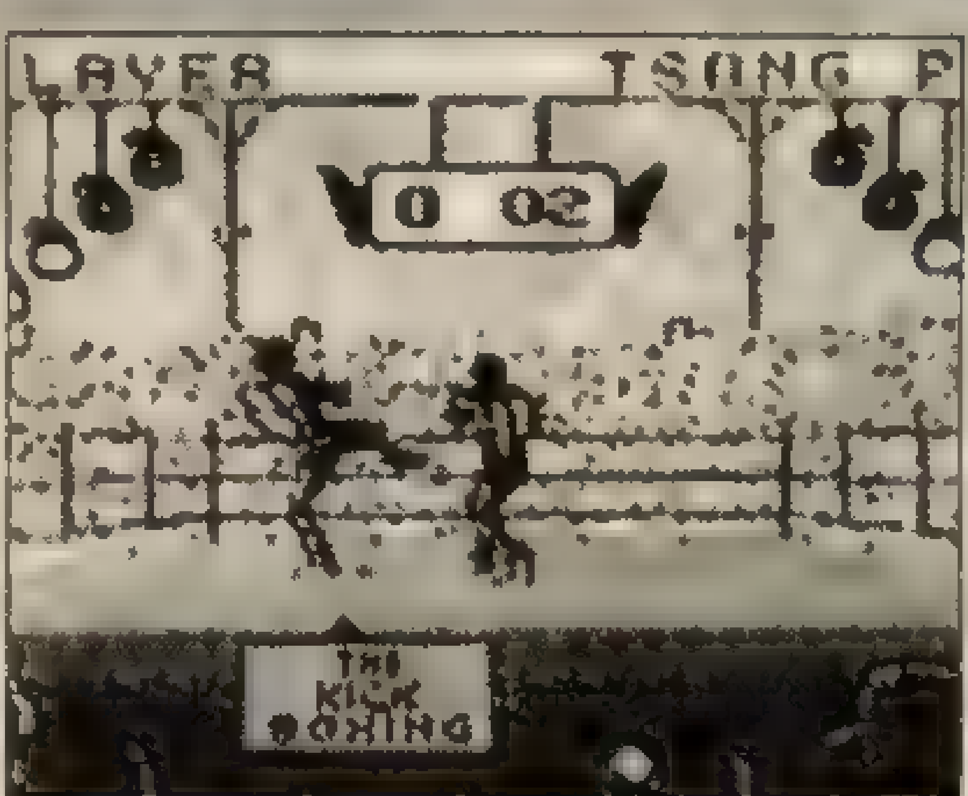
●SQUARE
●RPG
在超越时空的世界中冒险的畅销RPG，此款游戏的完结篇。

心理游戏2~大阪篇~



●VIGIT
●ETC
此款游戏的第2代。测试潜藏在你心灵深处的秘密。

跆拳道



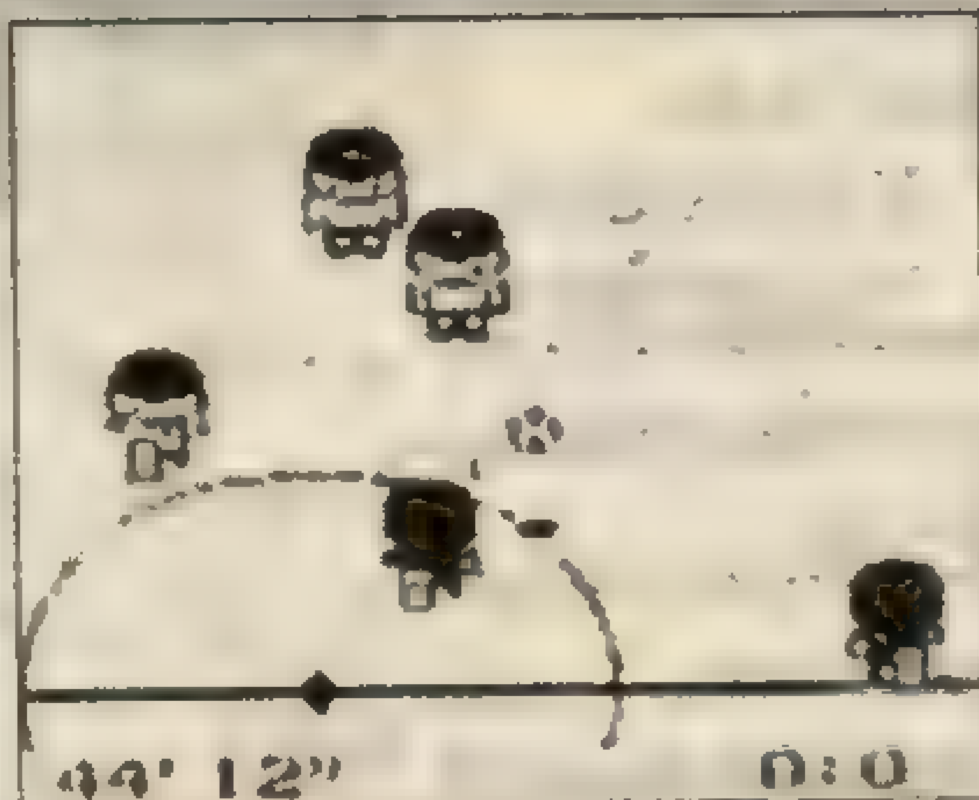
●MICRO WOKLD
●BTL
在训练与比赛中日渐成长成强者，并且不断提高奖金的等级。

足球



●TONKIN HOUSE
●SPG
按传球的长度切换画面，易于欣赏精湛的球技。对选手的控制也很方便。

足球小子

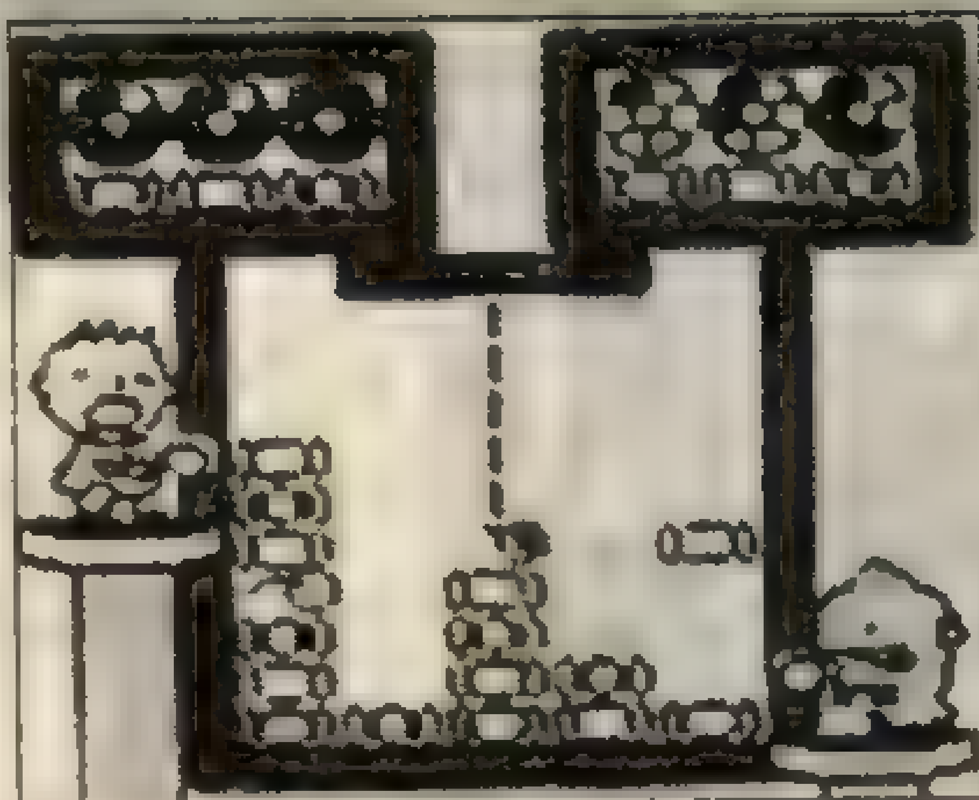


●EPIC SONY RECORD

●SPG

日本队与世界上另五个国家队进行比赛。玩家操制的选手有时甚至会从头上冒出汗来。

桑利奥狂欢节2

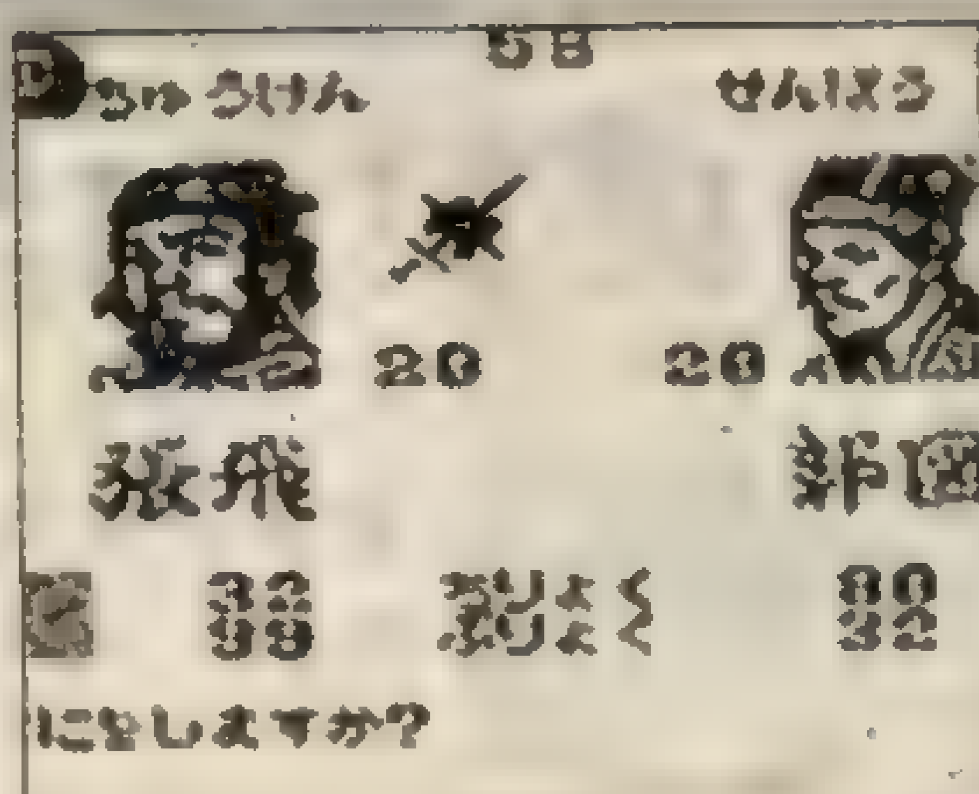


●角色软件

●PZL

由桑利奥中的可爱人物再次登场的拼图游戏。

三国志·GB版



●光荣

●SLG

游戏的目的就是将处在魏吴蜀三国鼎立时代的中国统一起来。

西泽斯的宫殿

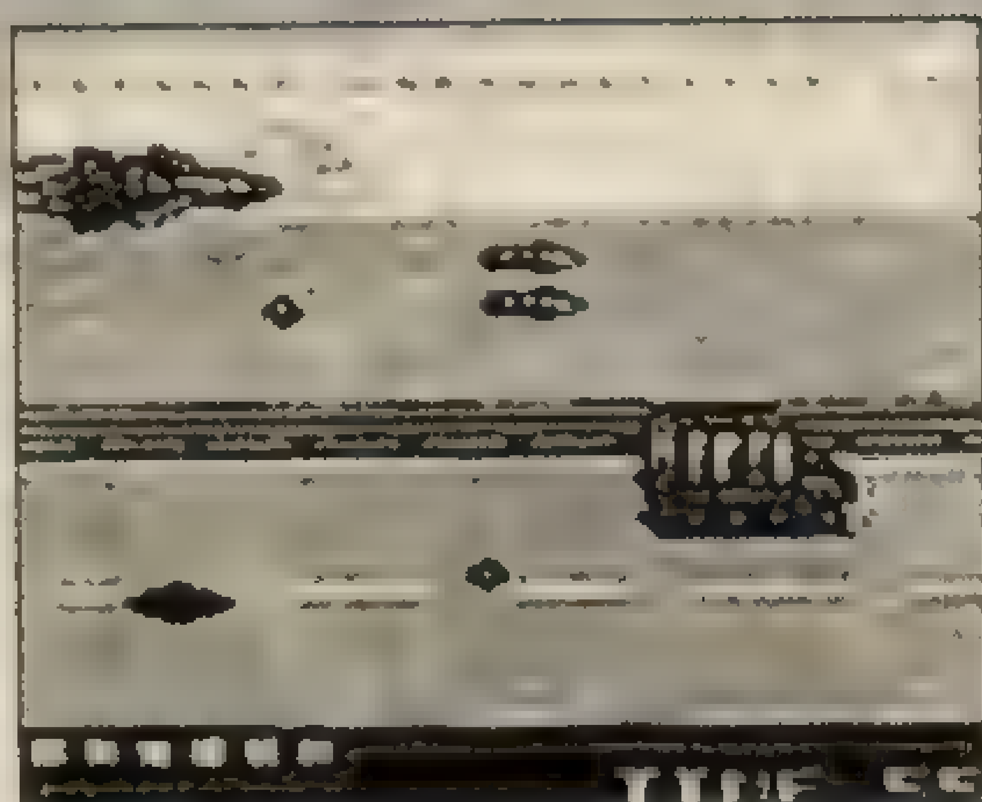


●

●ETC

你可以在正式规则下体验赌场内的5种游戏的乐趣。

雷鸟

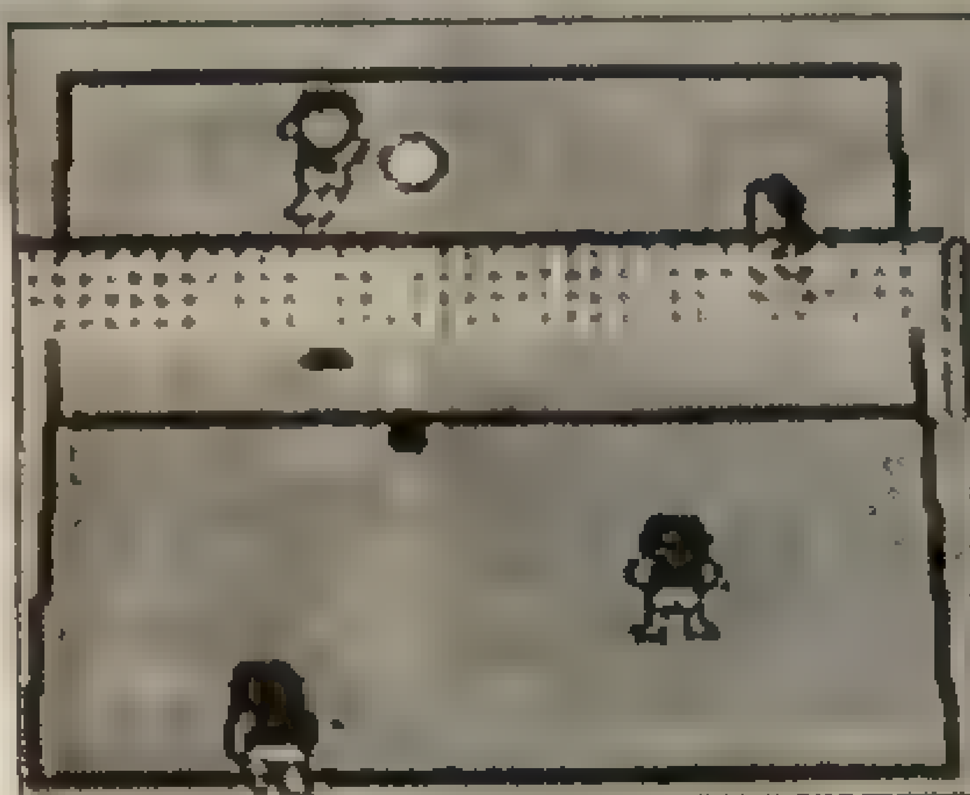


●

●ETC

令人怀念的游戏人物们再次登场，展开了惊心动魄的故事。你需要驾驶车辆进行救援行动。

沙滩排球

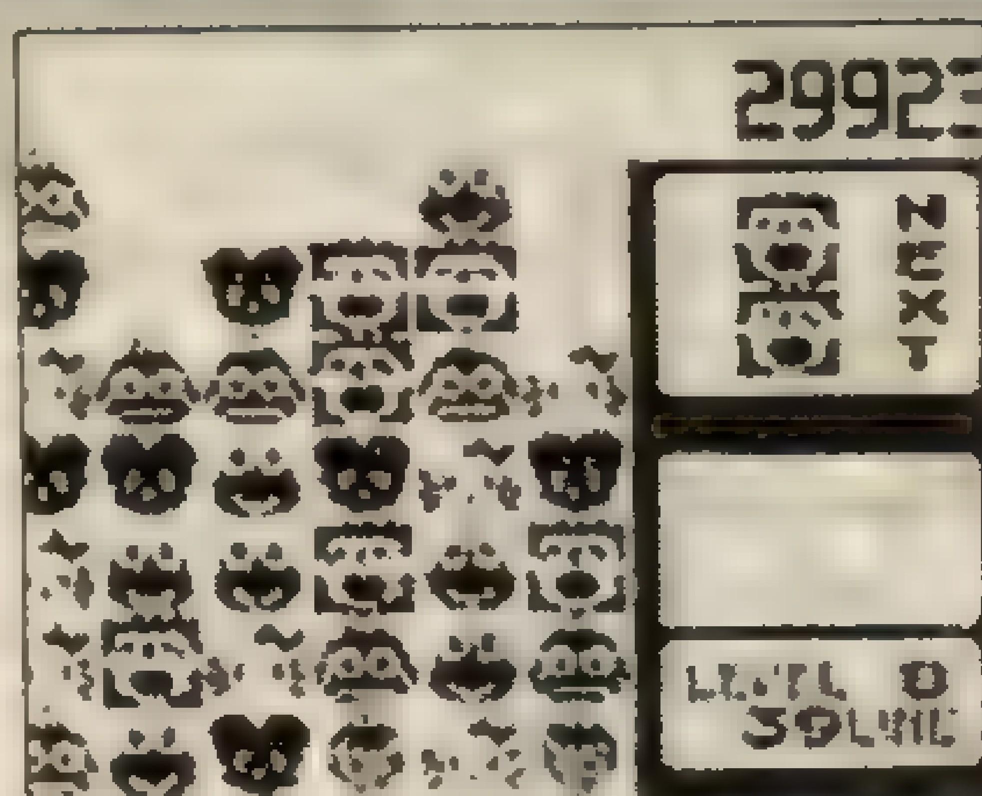


●

●SPG

根据移动速度、击球速度等数值选择一支球队进行游戏。

桑利奥狂欢节

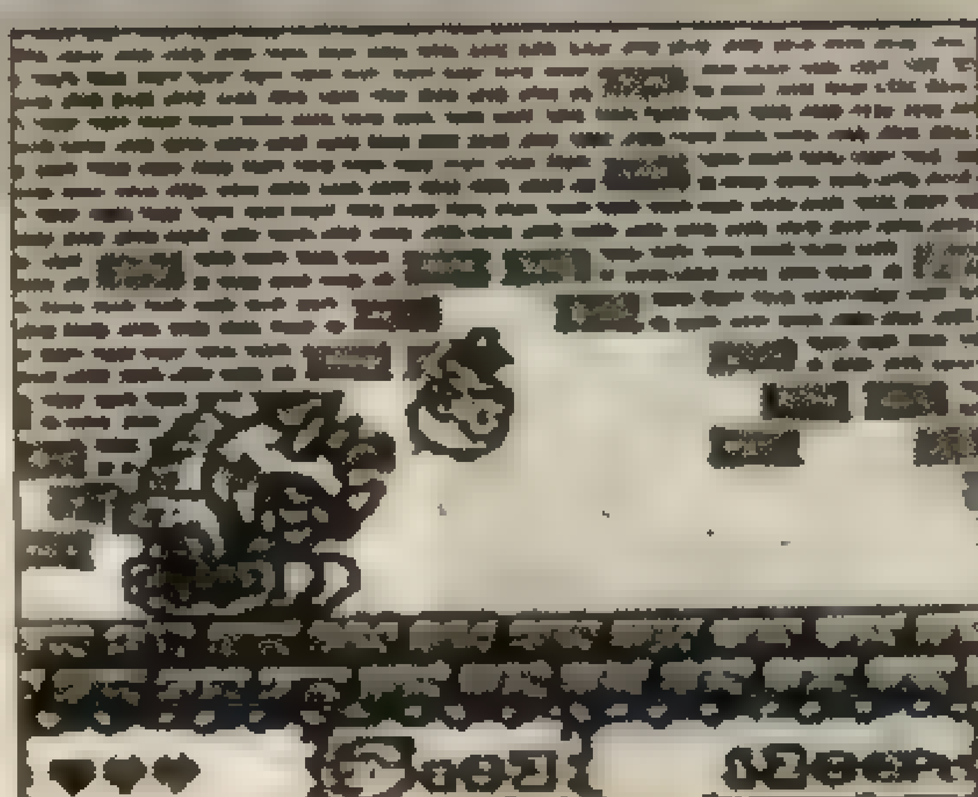


●角色软件

●PZL

将大家喜爱的桑利奥中的人物们横向、纵向或斜向凑齐3个后消去。

GB原人



●

●ACT

GB原人向国王塔马哥登三世发起了挑战。

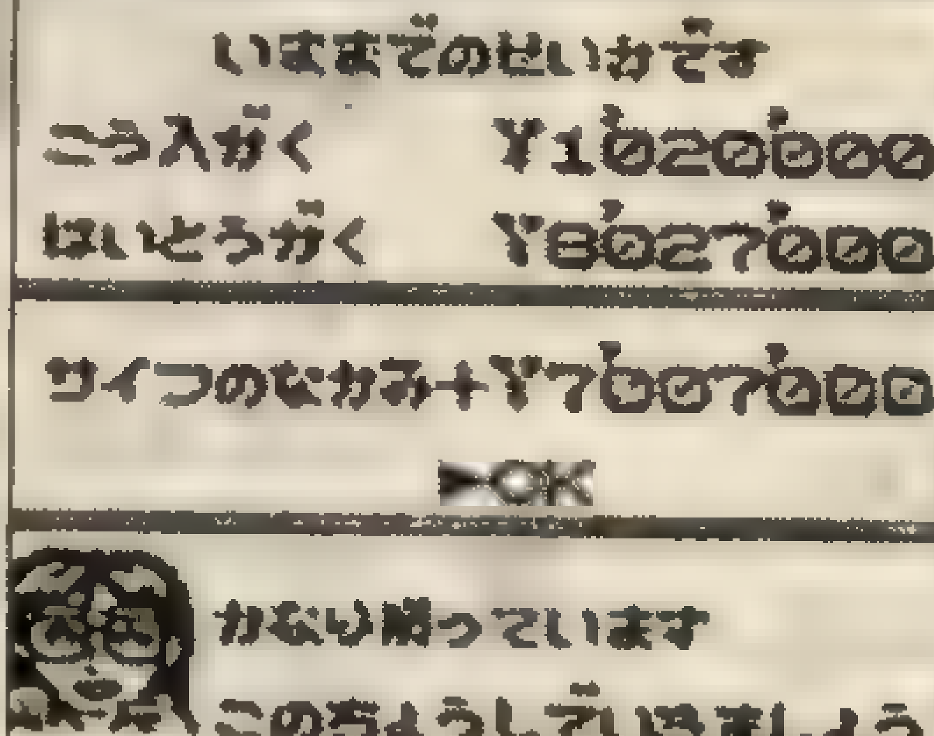
GB原人2



●HUDSON
●ACT

"GB盗人""GB食人"……原人产生了各种独特的变身。

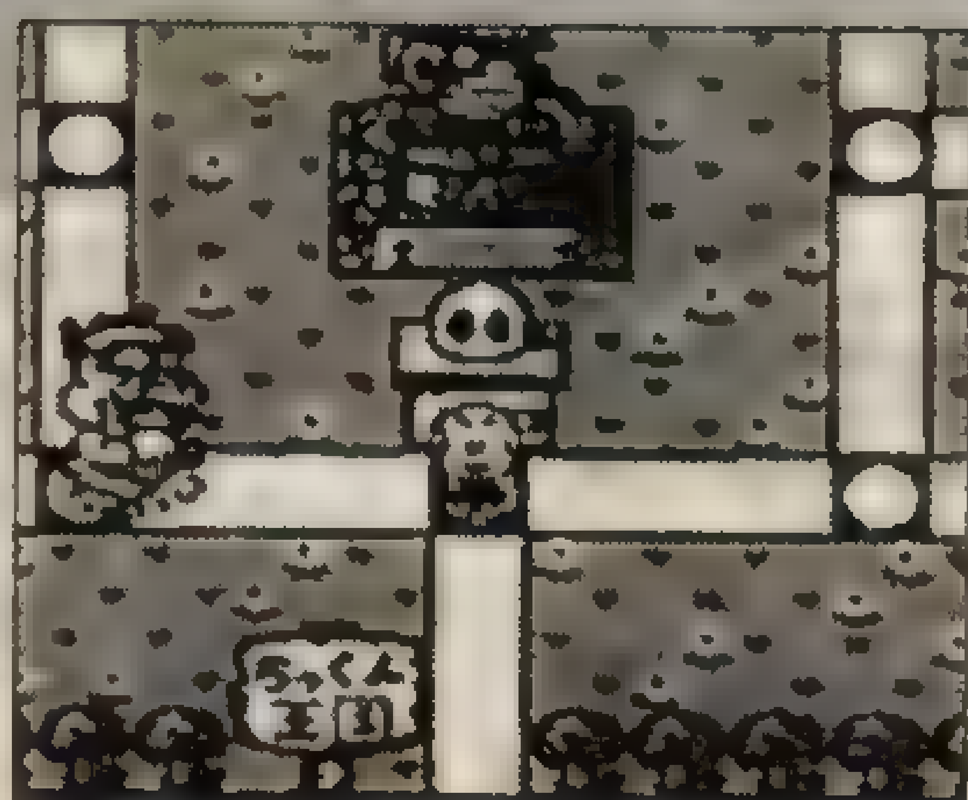
GI国王！三西预想屋



●大东海
●ETC

你可以预测"马番连胜"、"杂番连胜"。游戏中还标出了收支额。

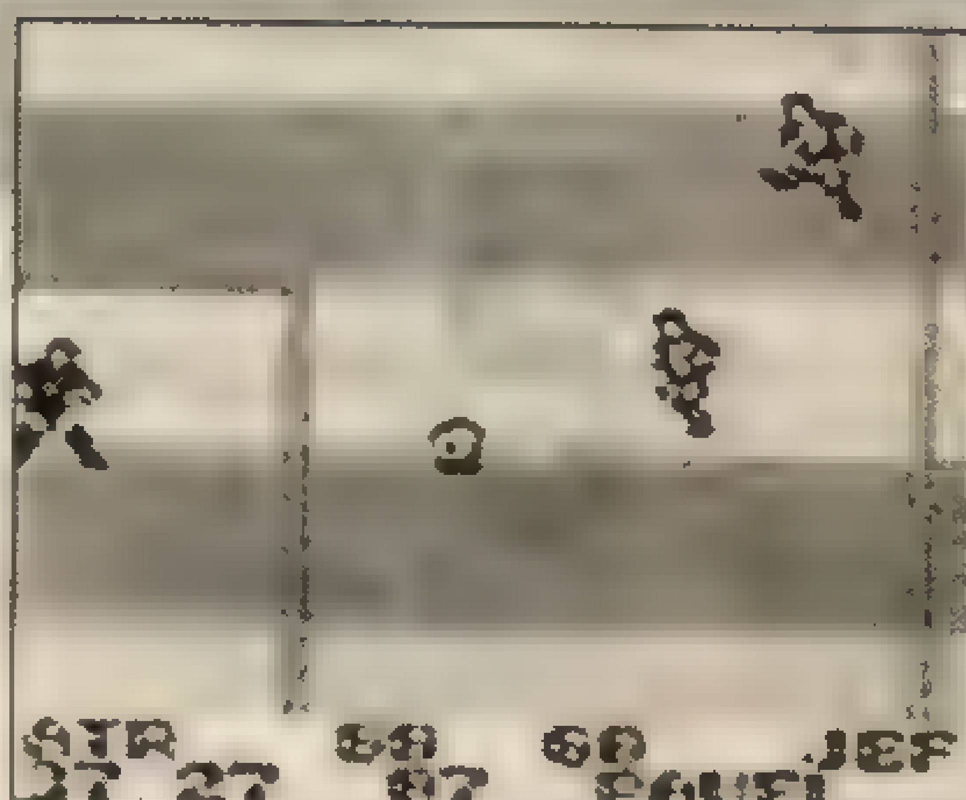
GB原人世界 万岁王国



●HUDSON
●ACT

向国王塔马哥登三世的主题公园里的7个迷你游戏挑战。

J联盟 胜利进球



●EA VICTOR
●SPG

12支球队为争夺J联赛冠军而酣战。

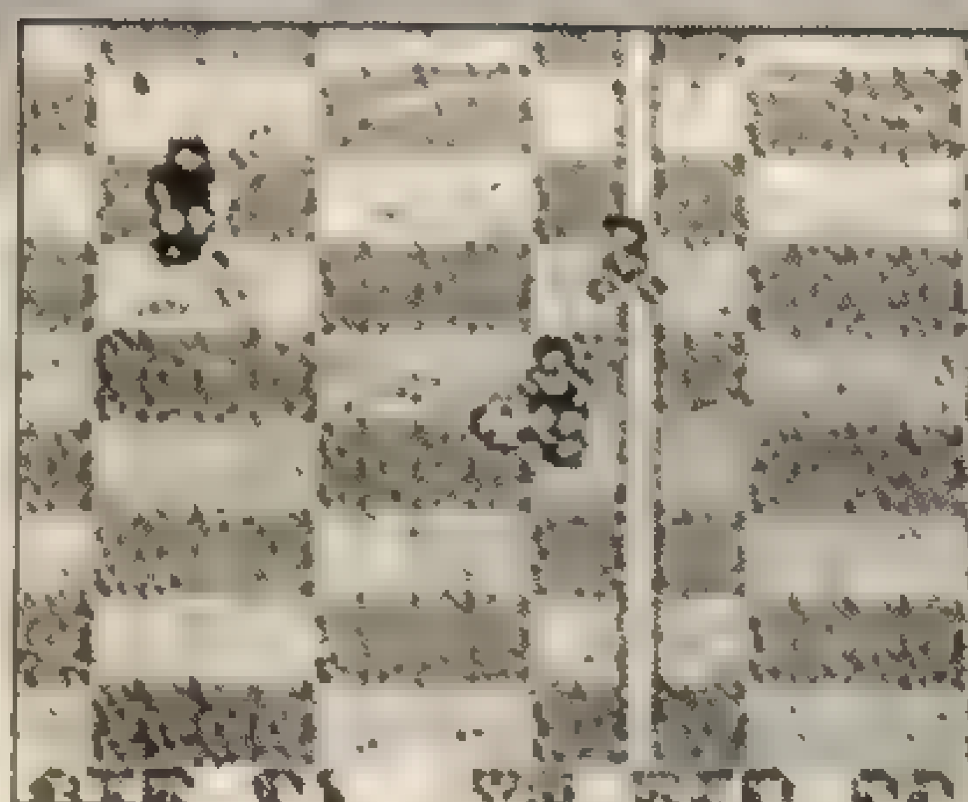
GB篮球



●IMAGINEER
●SPG

可以进行传球、运球、罚球练习，也可以挑战八个国家间的锦标赛。

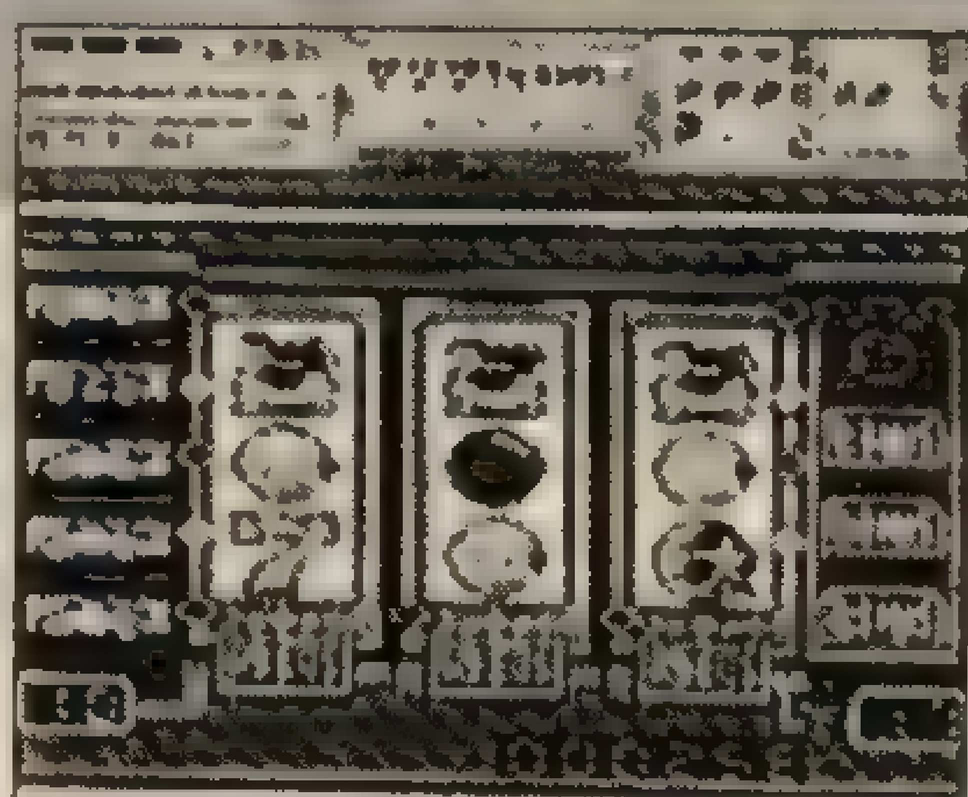
J联盟 战斗足球



●I·G·S
●SPG

登场球队全部为J联赛中的球队。包含循环赛在内共有4种模式。

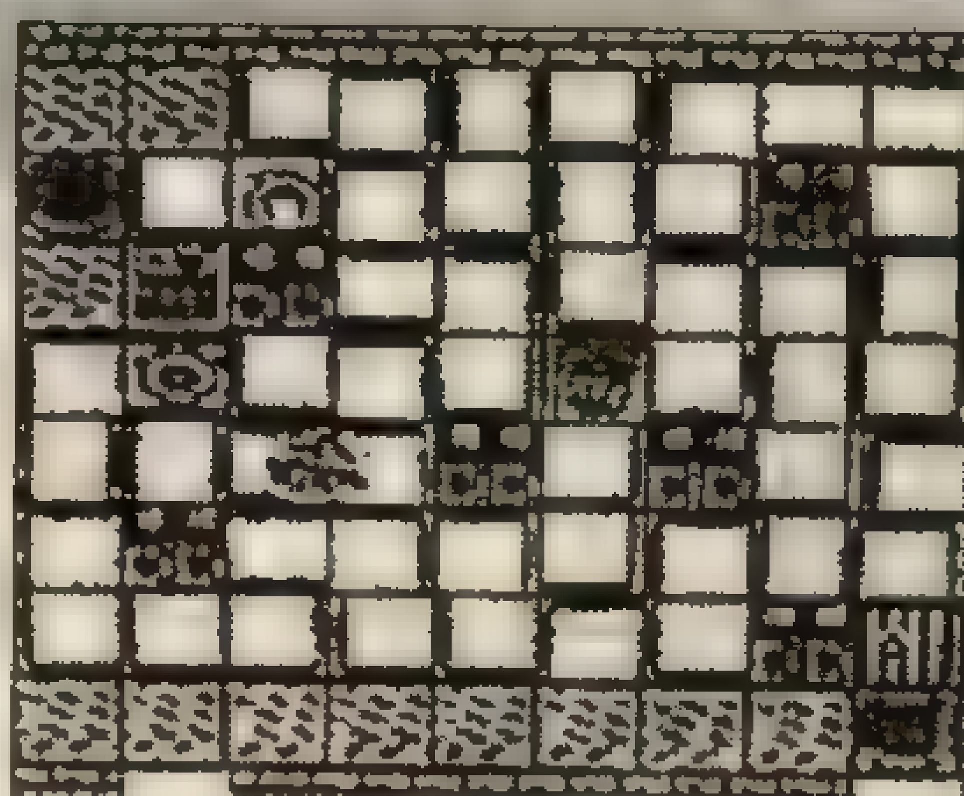
GB柏青嫂必胜法Jr.



●SAMMY
●ETC

模拟再现了现实中的五种柏青嫂机型。带有RPG的风格。

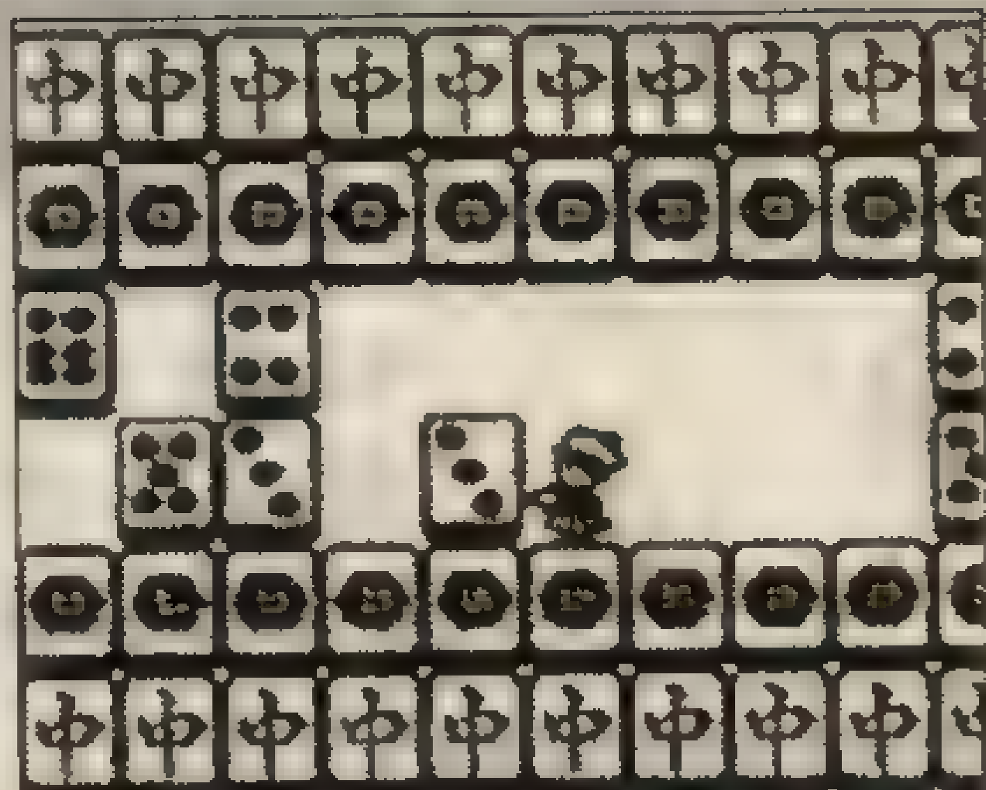
杰姆少年



●大东海
●PUZ

用墙砖铺地，并躲避危险寻找宝石。遇上敌人就必须击败他。

紫禁城

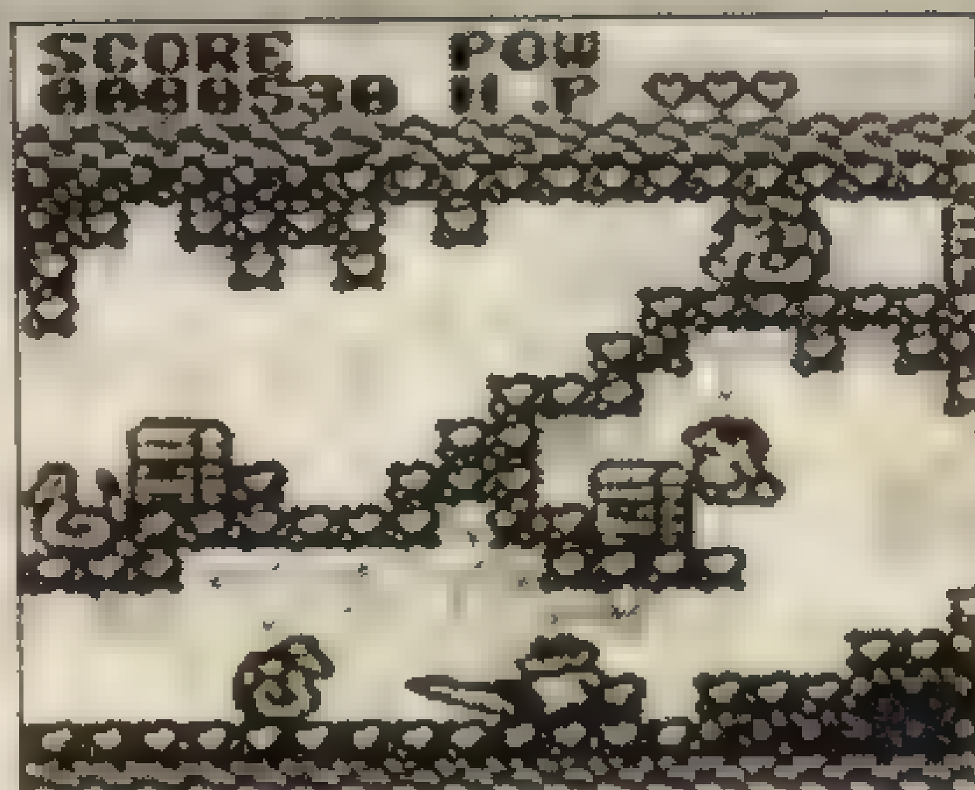


●东映动画

●PZL

将相同的麻将牌连接消去，寻找通向出口的大门。

青蛙大冒险！

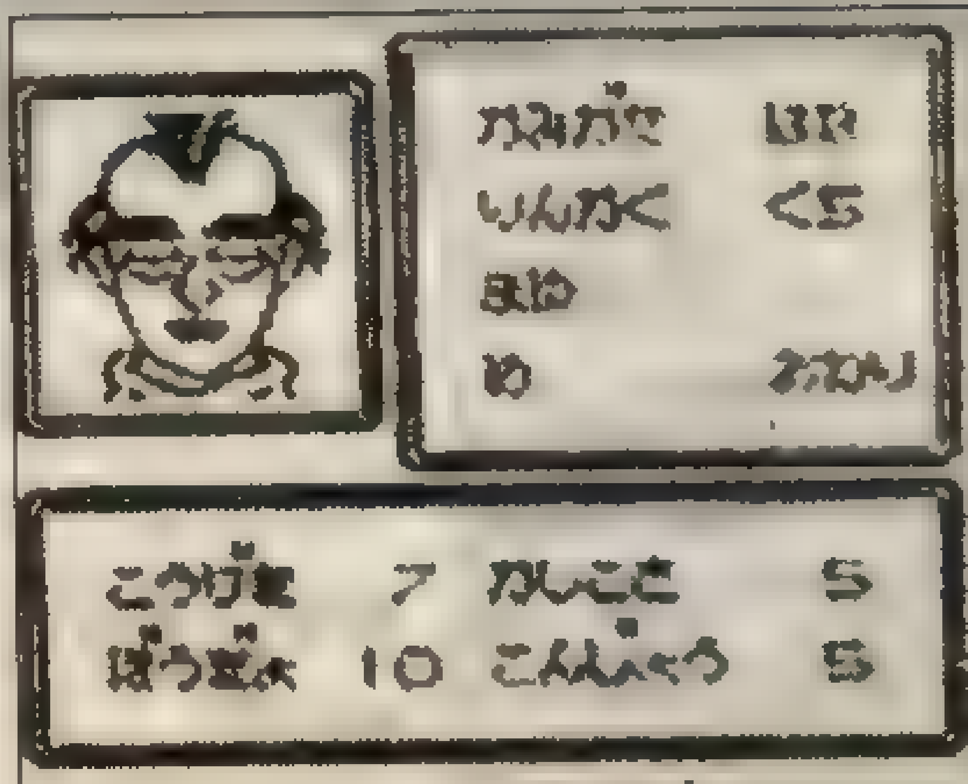


●不明

●ACT

为打倒破坏王国和平的魔王基拉，主人公要闯过56关。

时空战记

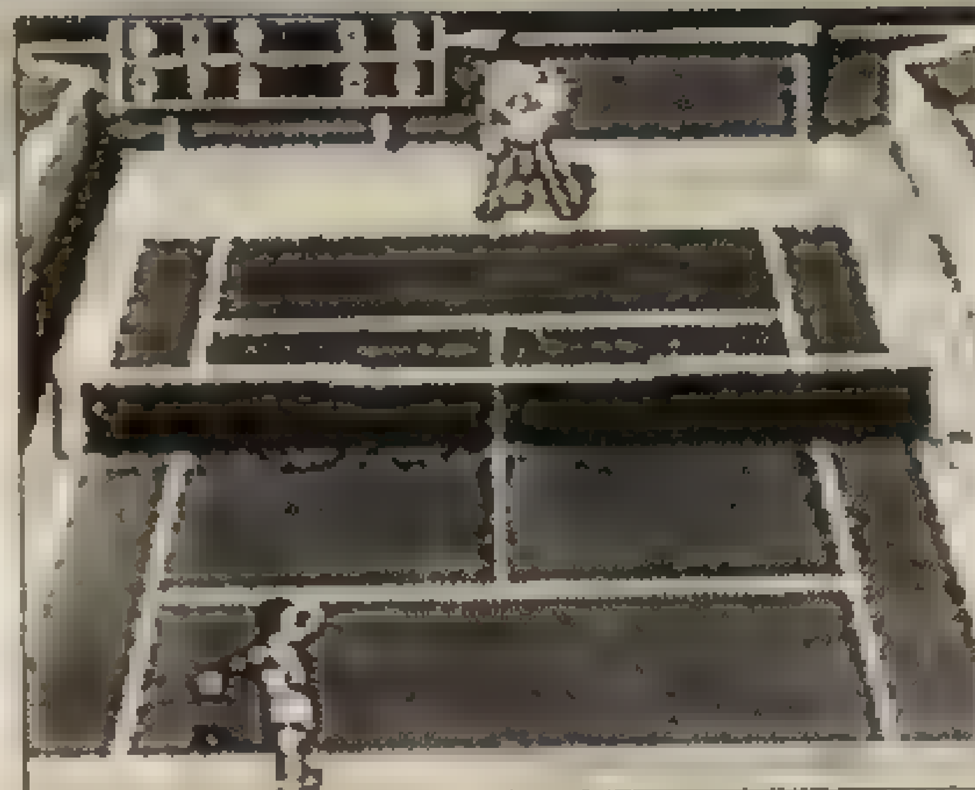


●HUDSON

●RPG

使用了使主人公具有脸形变化的独特设计。目标是拯救城镇与村庄。

吉米克纳斯的职业网球之旅

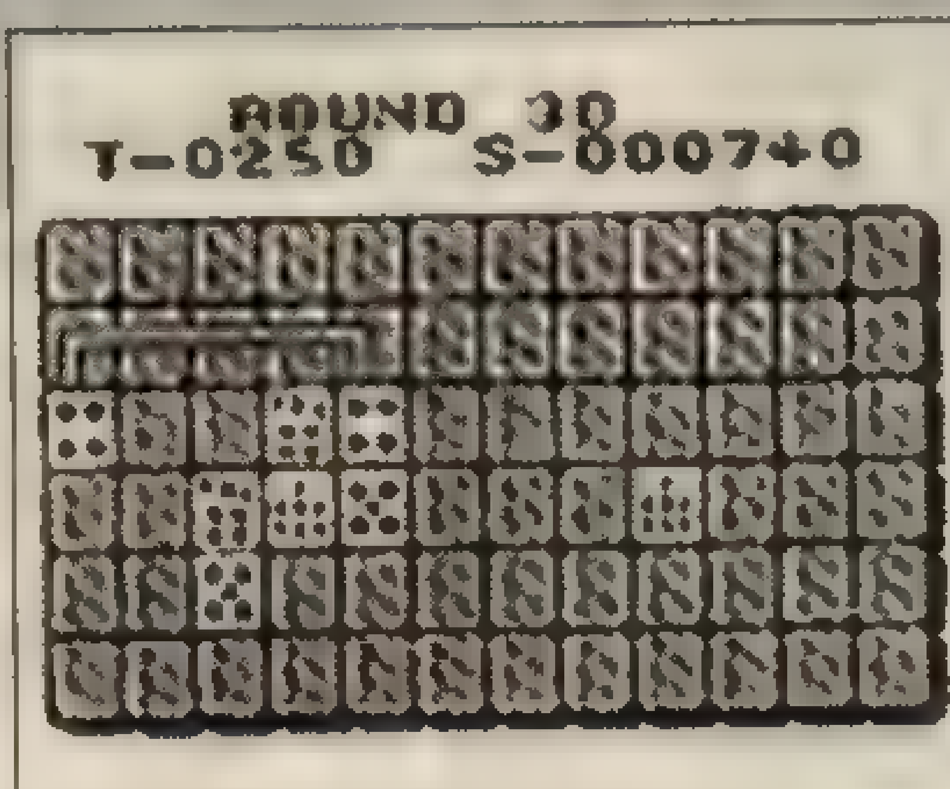


●不明

●SPG

以职业网球选手吉米克纳斯为主角的网球游戏。

四川省

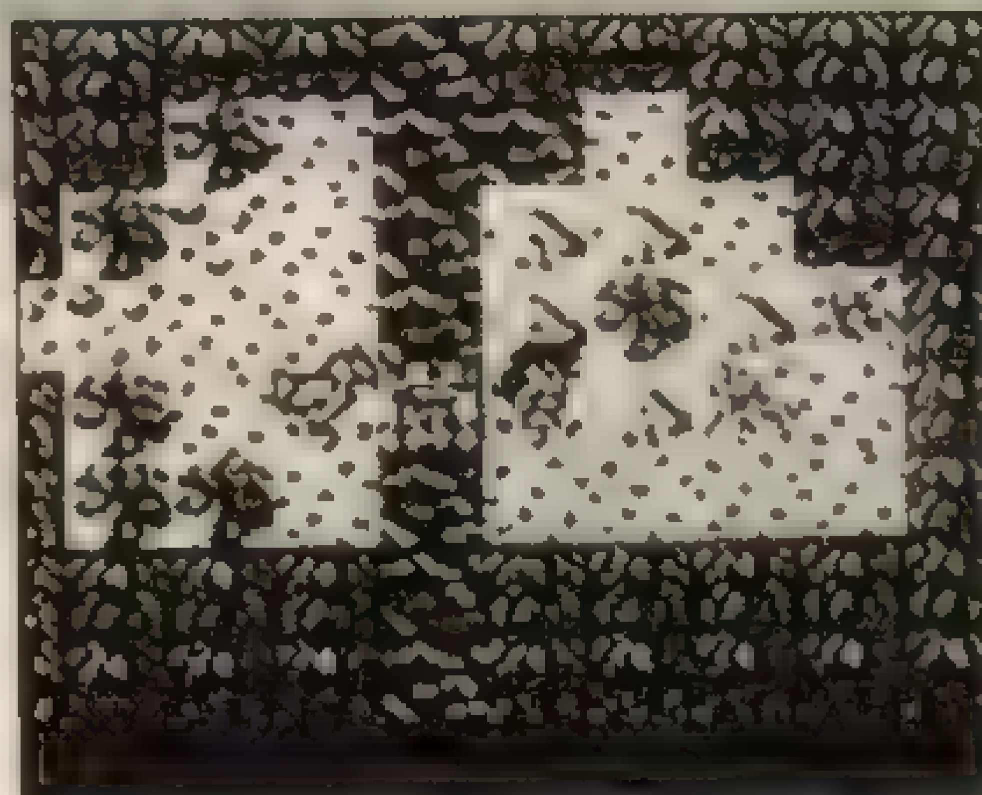


●IREM

●PZL

将两张相同的麻将牌用线连结后翻过来，直到所有的牌都被翻过来为止。

丛林战争



●PONY CANYON

●RPG

丛林小子为救出被恶人绑走的父亲开始了历险。

疾风！铁人

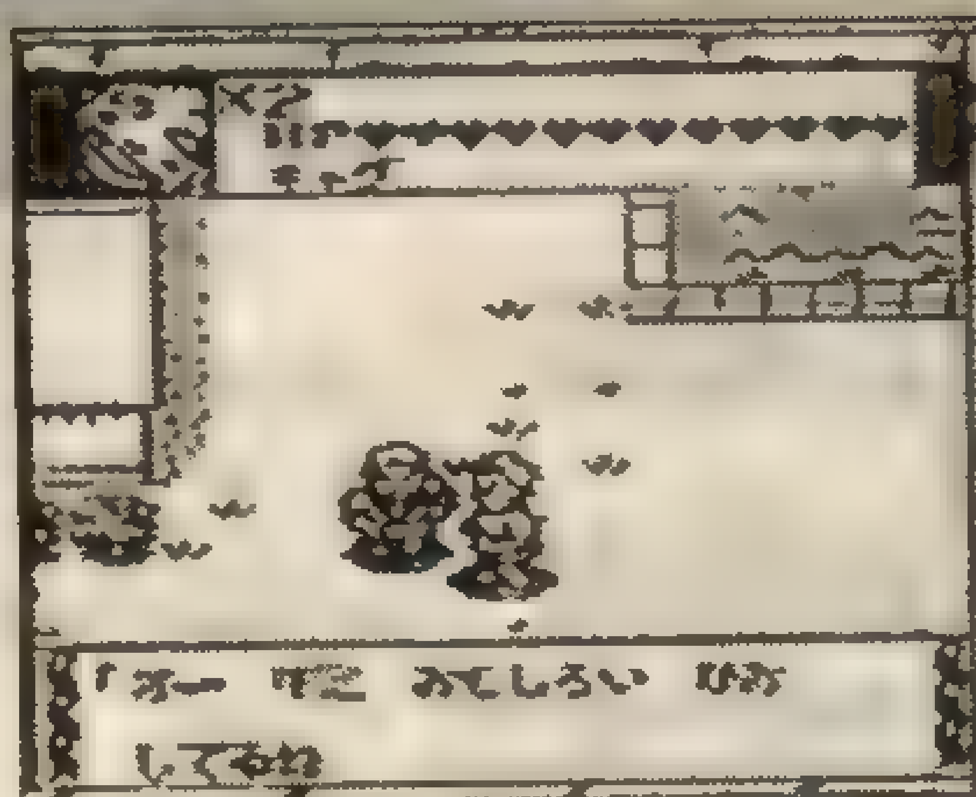


●BANDAI

●ACT

7个具有不同体育能力的机器人团结起来攻破难关。

丛林的王者 阿太

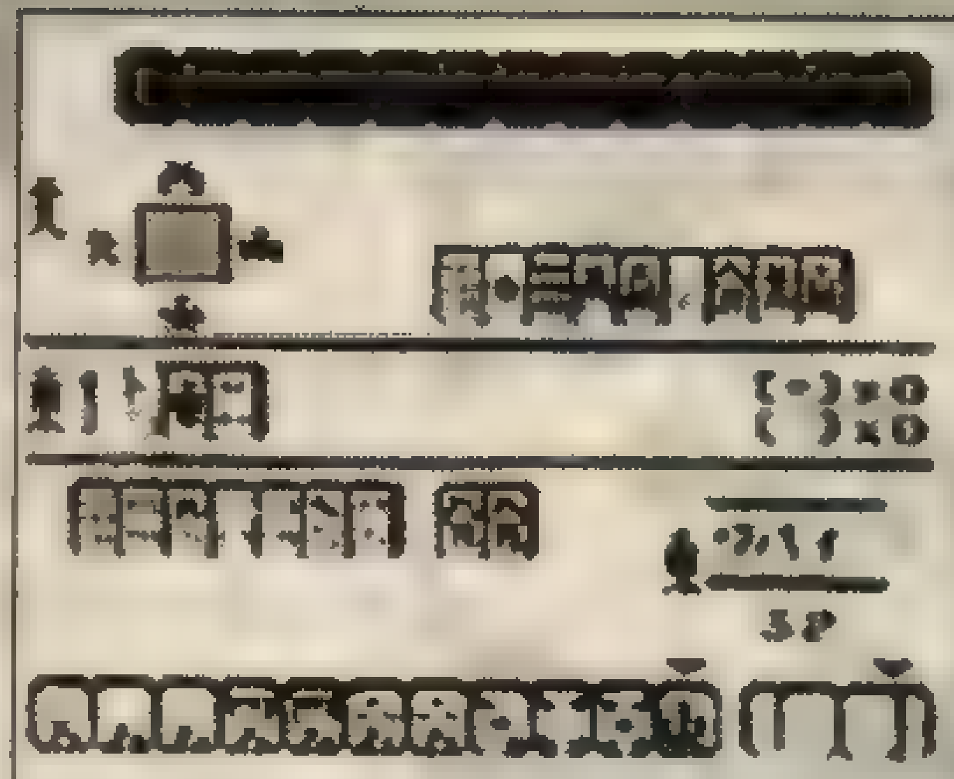


●BANDAI

●ACT

阿太为拯救动物们而冒险。

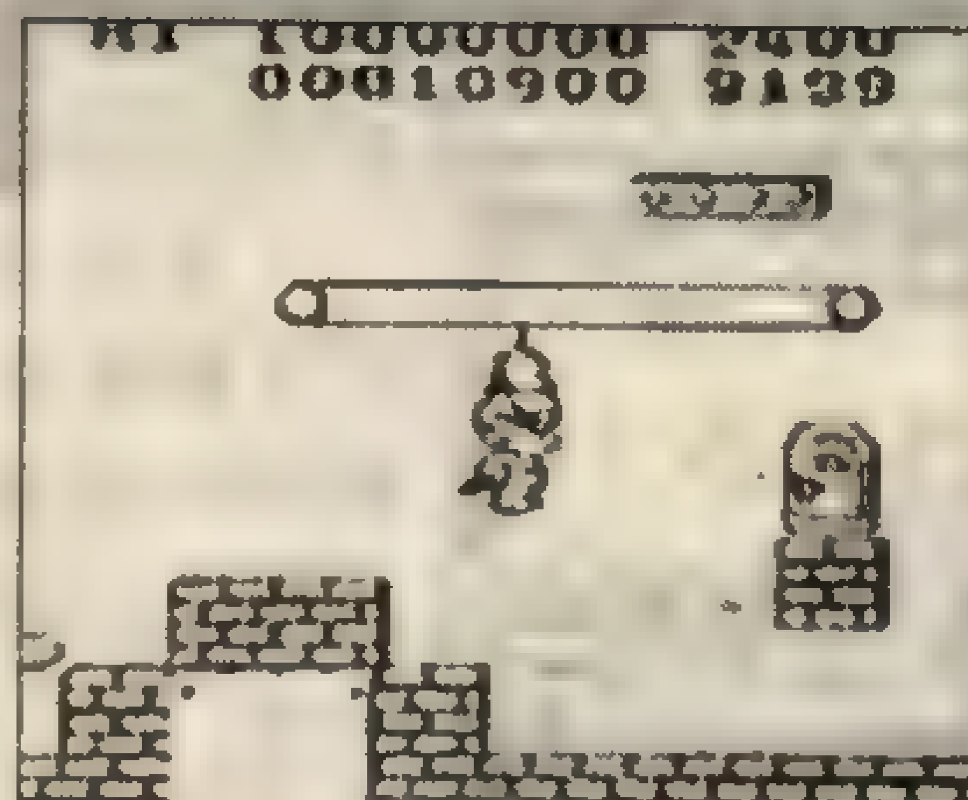
雀四郎 2



●SAMMY
●ETC

和马菲、比比恩利等电影明星进行的四人麻将。

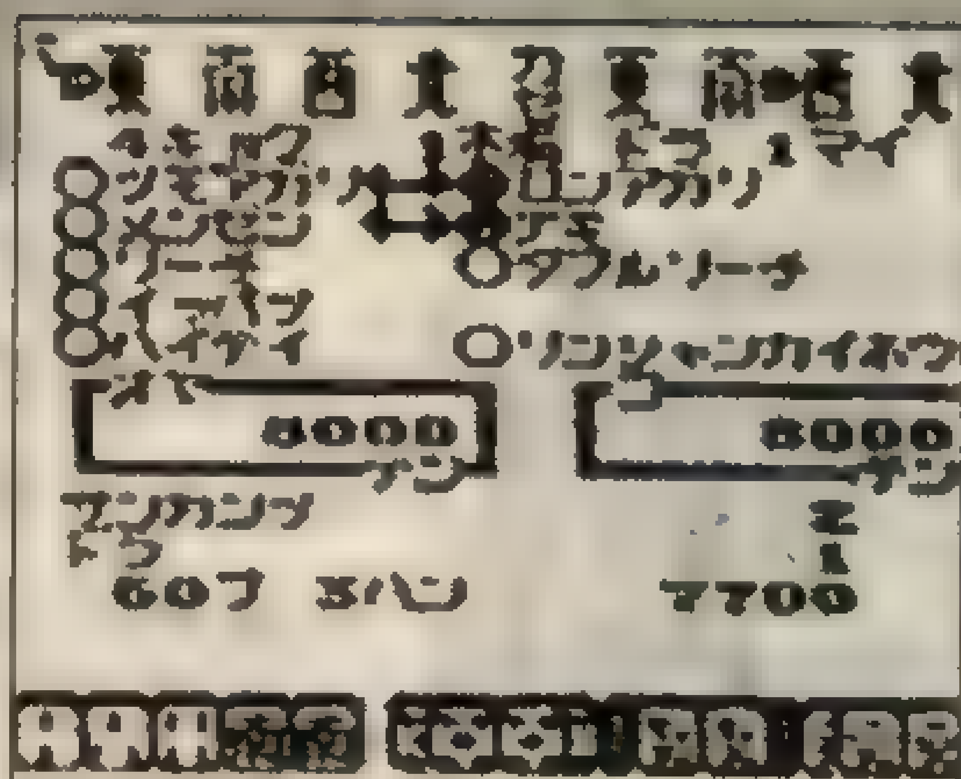
划拳小子



●MASIYA
●ACT

最亲密的朋友被捉，为此玩家要勇闯四关，最后与假面老怪对决。

雀四郎



●SAMMY
●ETC

与风格迥异的不同对手进行四人麻将，并且有点数计算。

主役战队 IREM 勇士



●IREM
●SLG

在 IREM 游戏中登场的可爱的主人公变成了卡片继续战斗。

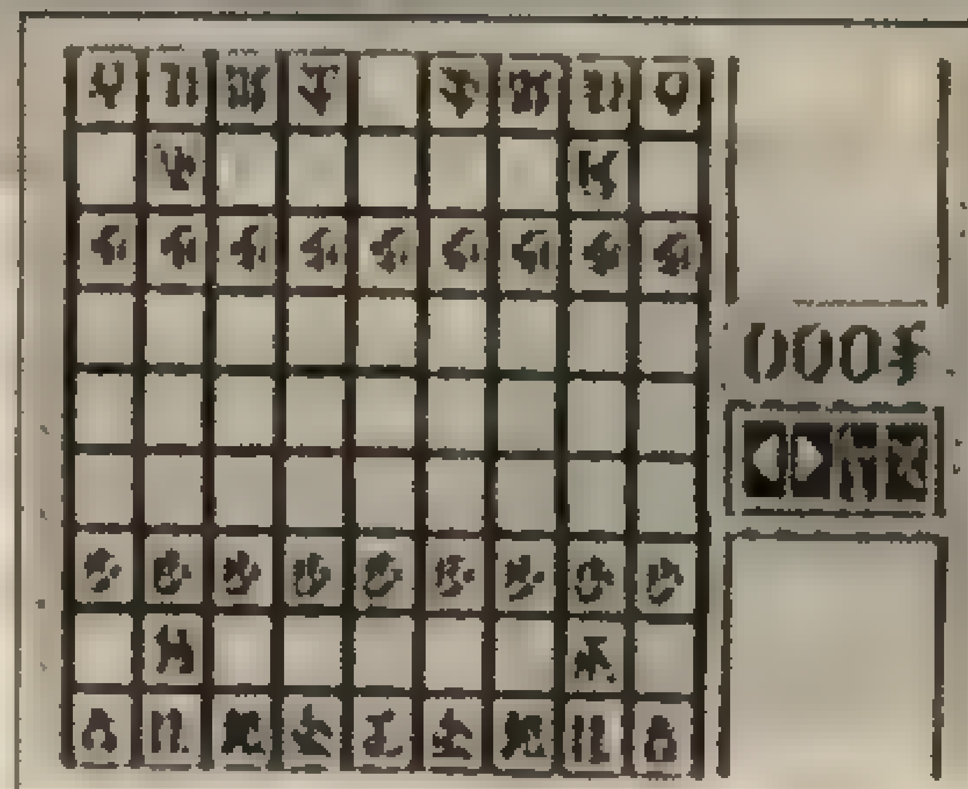
上海



●HAL 研究所
●PZL

按照约定的规则来消去麻雀牌的游戏。

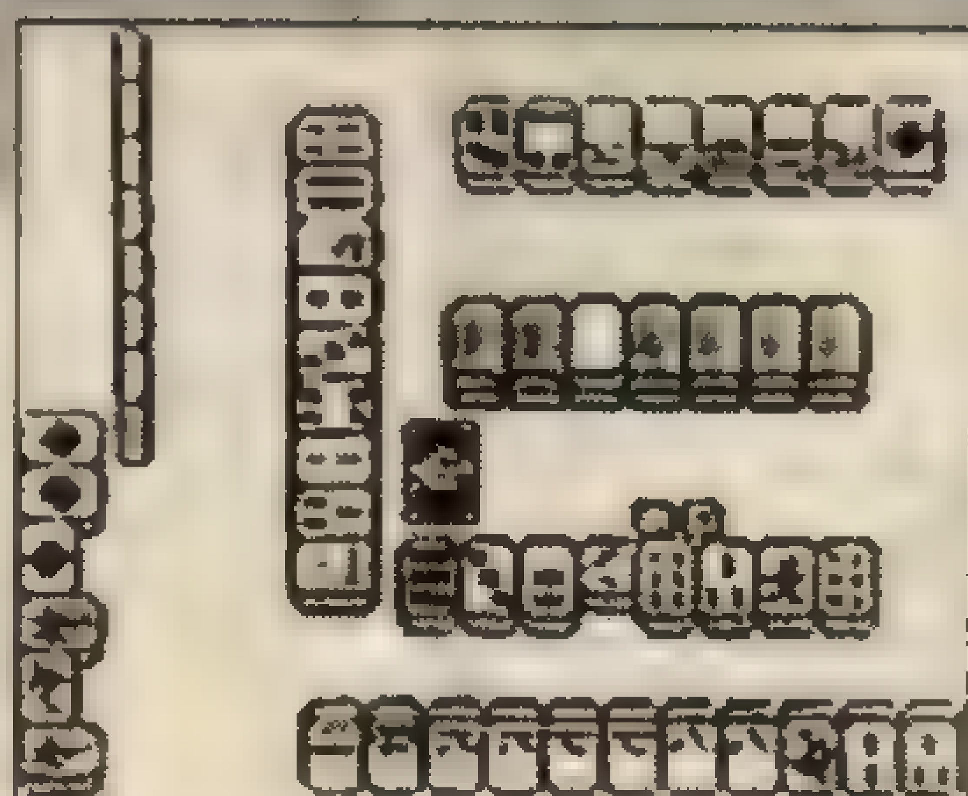
将棋



●PONY CANYON
●ETC

在标准将棋中还可以享受到看不到棋子的神秘将棋的乐趣。

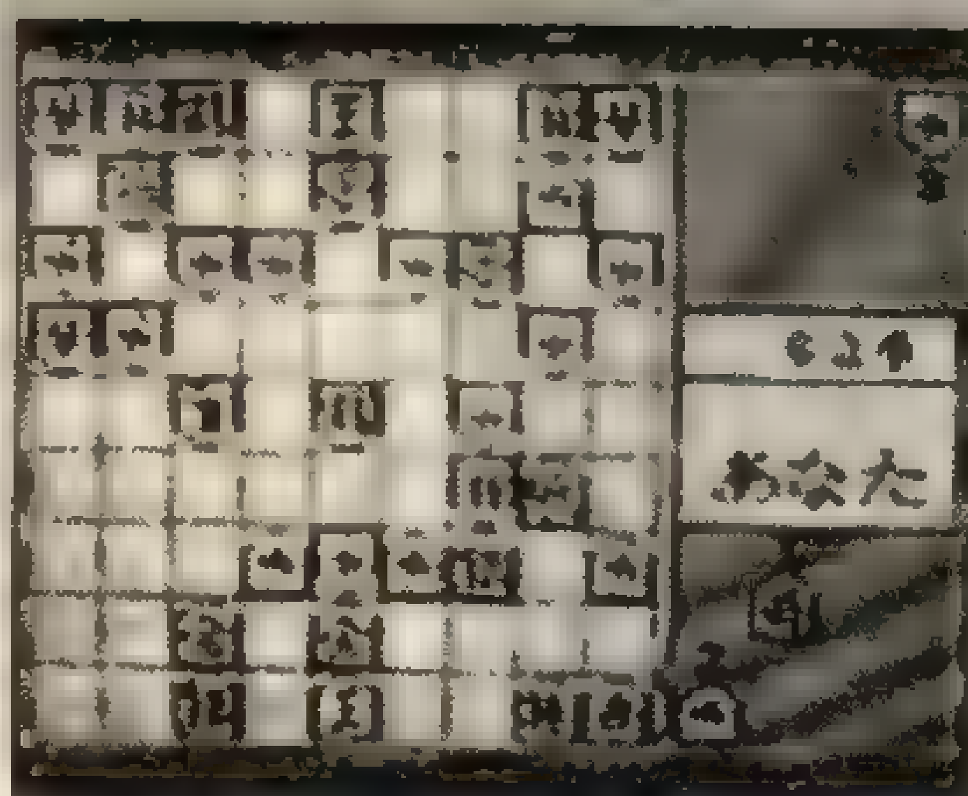
雀卓男孩



●NAMCO
●ETC

真正的四人麻雀其乐无穷。使用联机线可以实现四人对战。

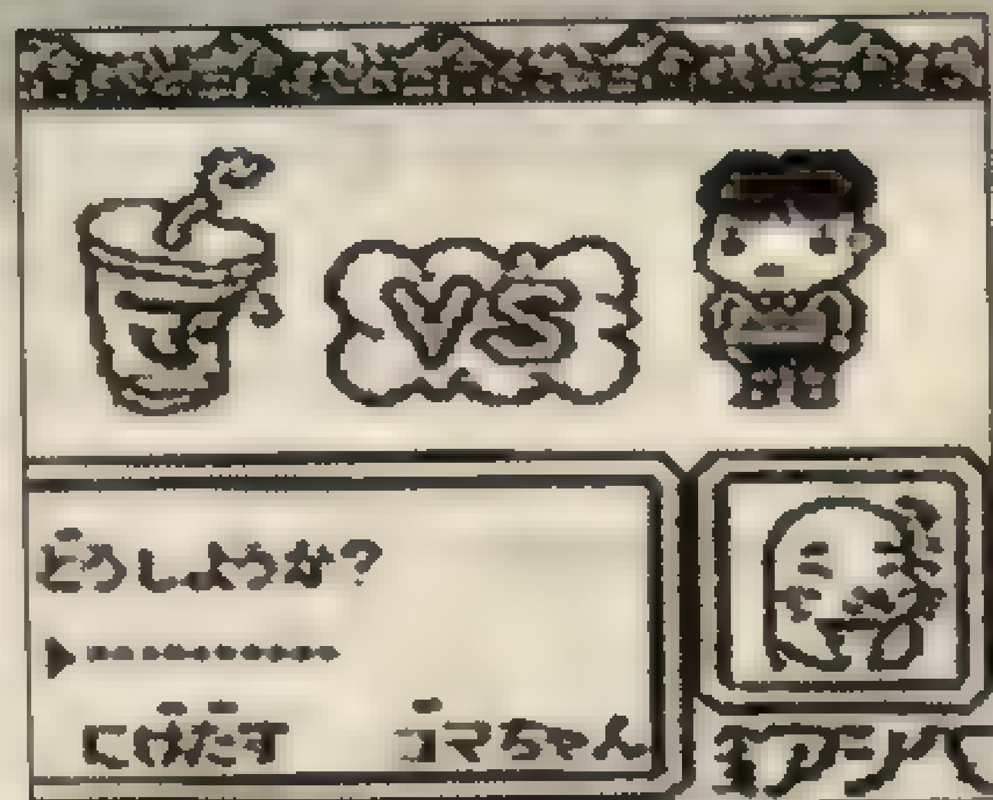
将棋最强



●魔法株式会社
●ETC

本游戏软件可以充分体验到实战对局的乐趣。快来展示一下你的才干吧。

少年阿希贝 恐怖游乐场



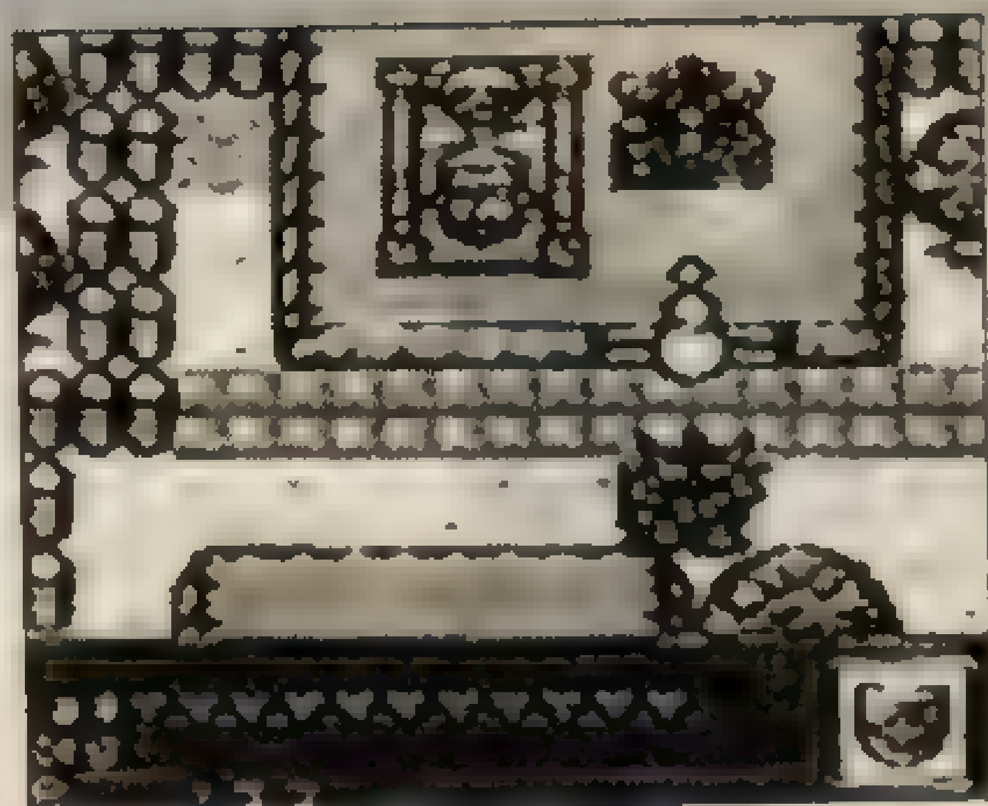
●TAKARA
●RPG
在阿希贝的爷爷开的游乐场里寻找宝物的RPG游戏。

超级街头篮球



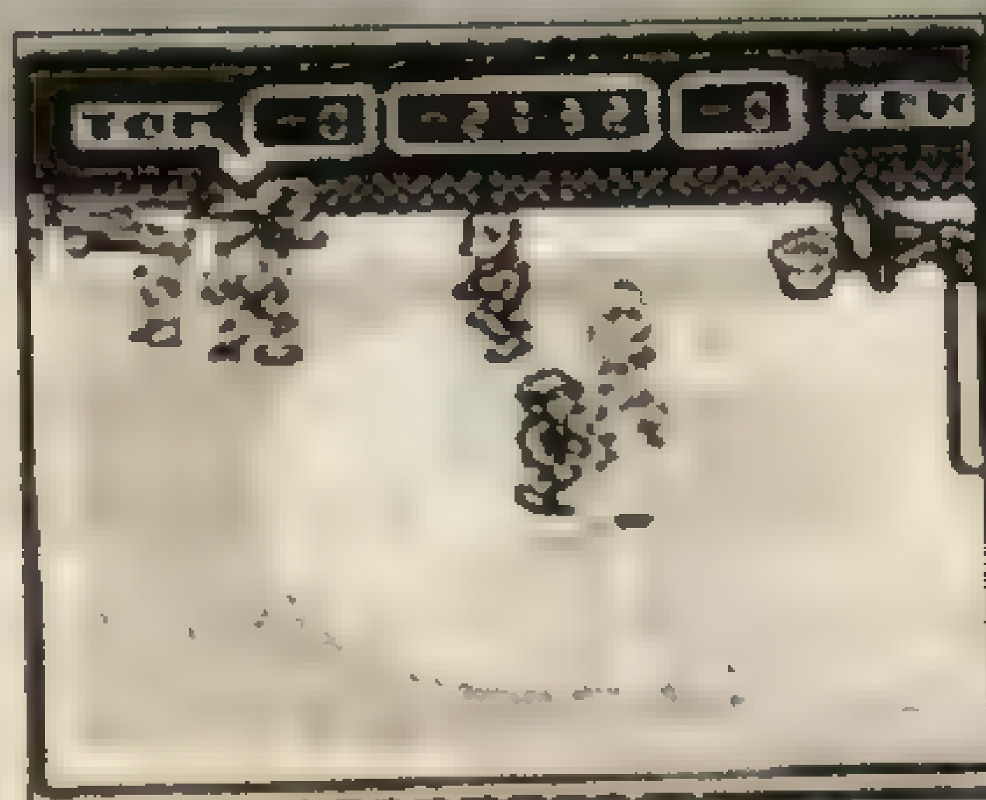
●
●SPG
采取二对二的新规则篮球赛，三种模式，四位选手可供选择。

新SD高达外传 骑士高达物语



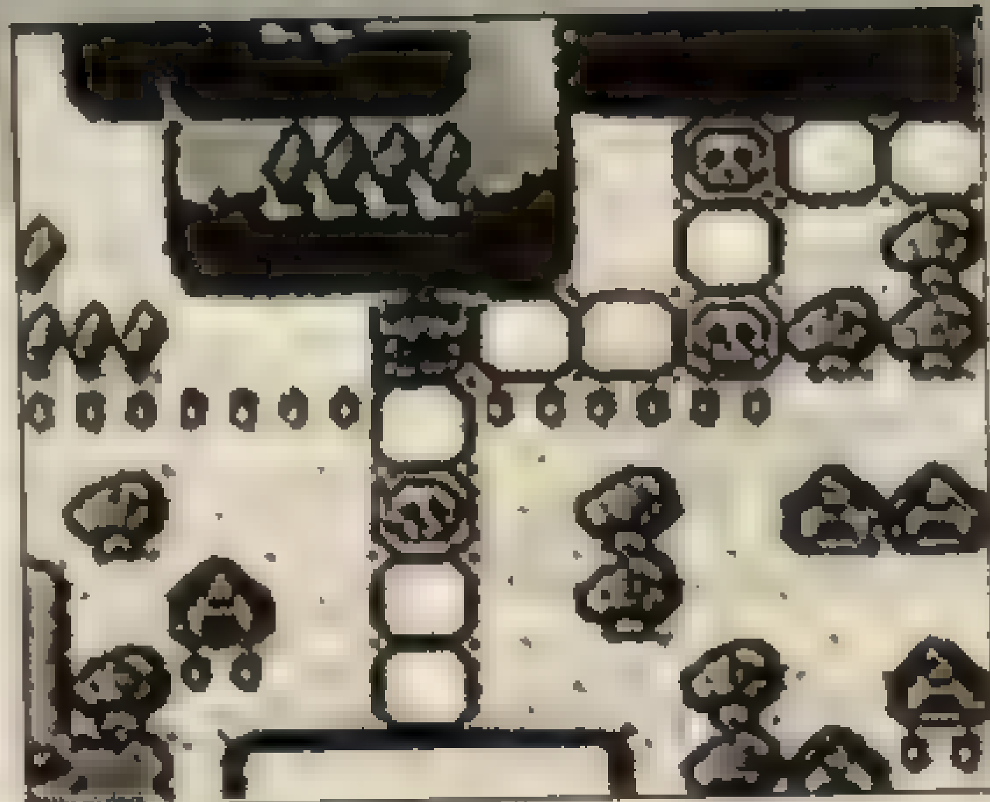
●BANDAI
●RPG
雷龙剑零高达为了争夺传承者而展开战斗的动作类RPG游戏。

超级街头篮球2



●
●SPG
把六位选手分作敌我双方进行比赛，美国式的规则带来无穷乐趣。

人生游戏传说



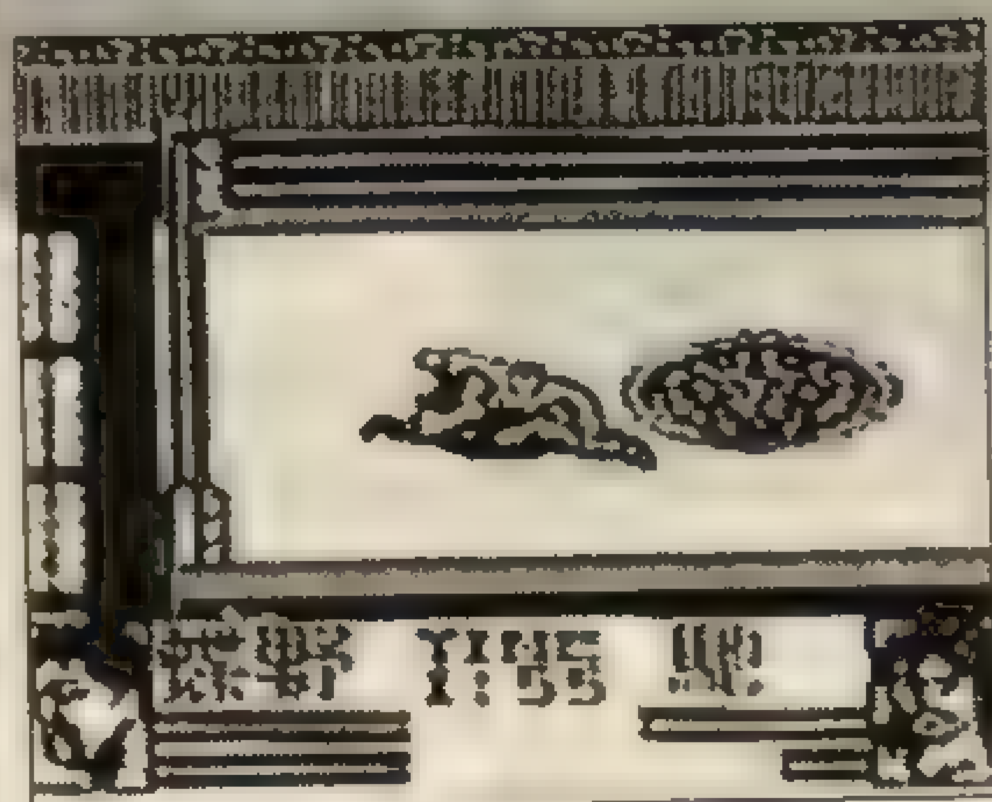
●TAKARA
●ETC
从四种职业中任选其一，看看究竟能赚到多少钱。

超级毒蛇



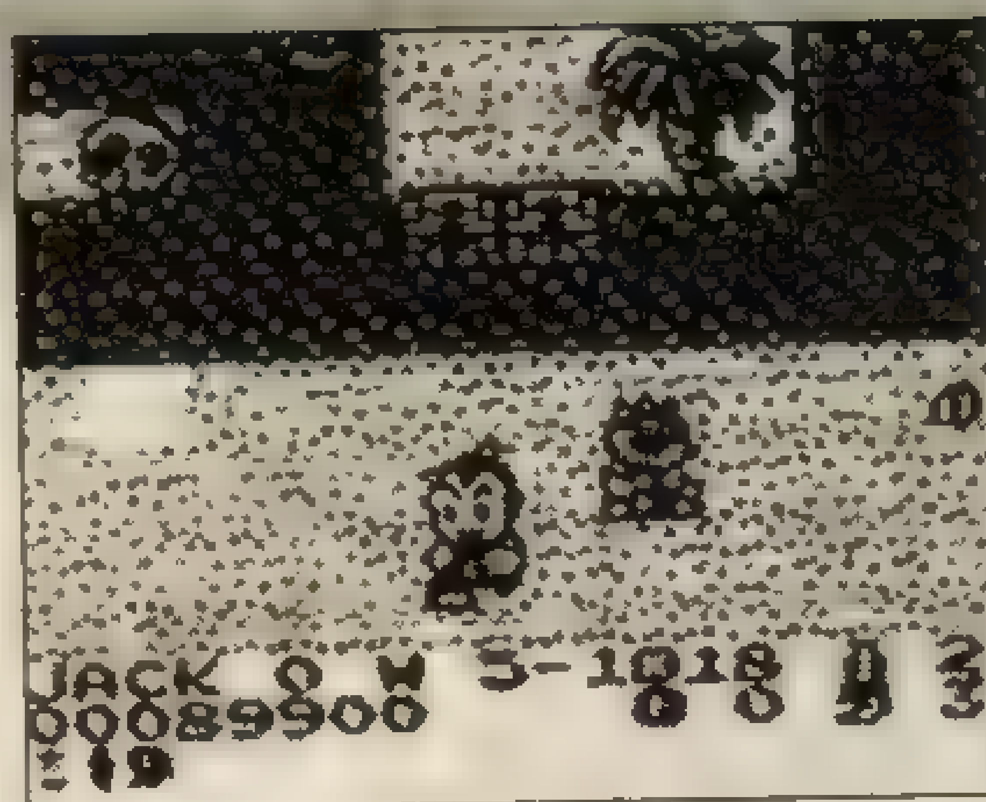
●四次元
●PZL
把落下的毒蛇接在一起消灭的游戏。俄罗斯方块的开发者监修。

新日本职业摔跤斗魂三铳士



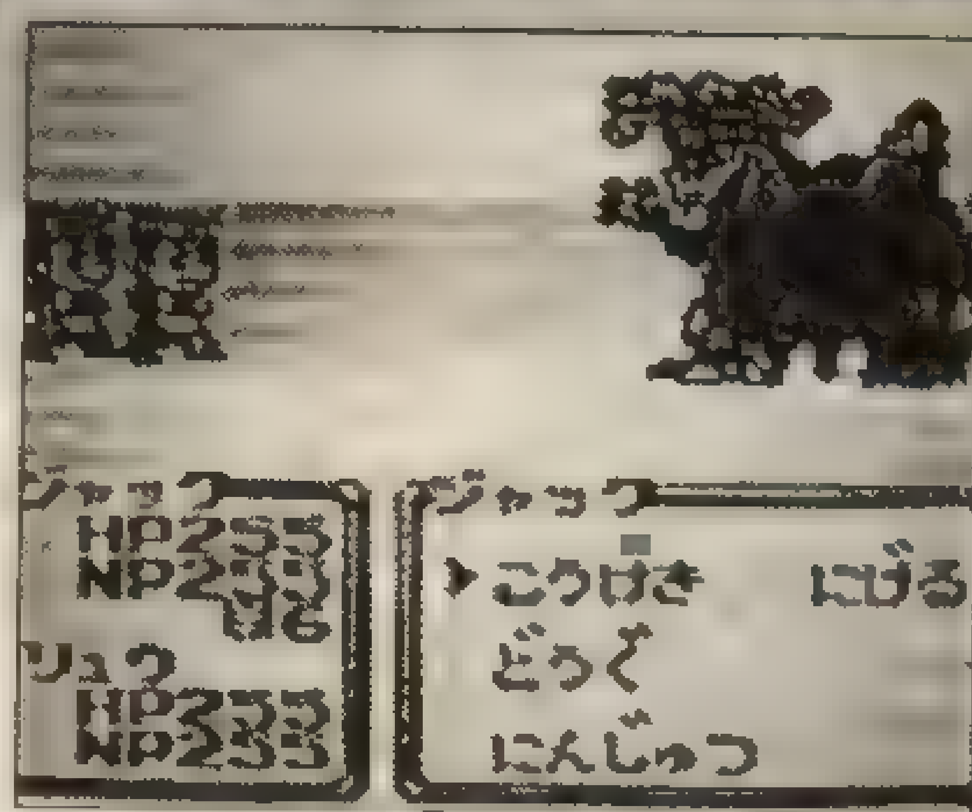
●
●FTG
在新日本职业摔跤赛上大受欢迎的六位职业摔跤手以真名登场。

超级中国岛



●文明脑
●ACT
主人公杰克智勇双全终于从妖魔军团手中救出铃铃小姐。

超级中国岛2



●文明脑
●RPG

杰克和龙凭着十颗星开始了探寻宝藏的大冒险。

超级马里奥



●任天堂
●ACT

超级玛里奥的大冒险，为了救出带姬小姐。

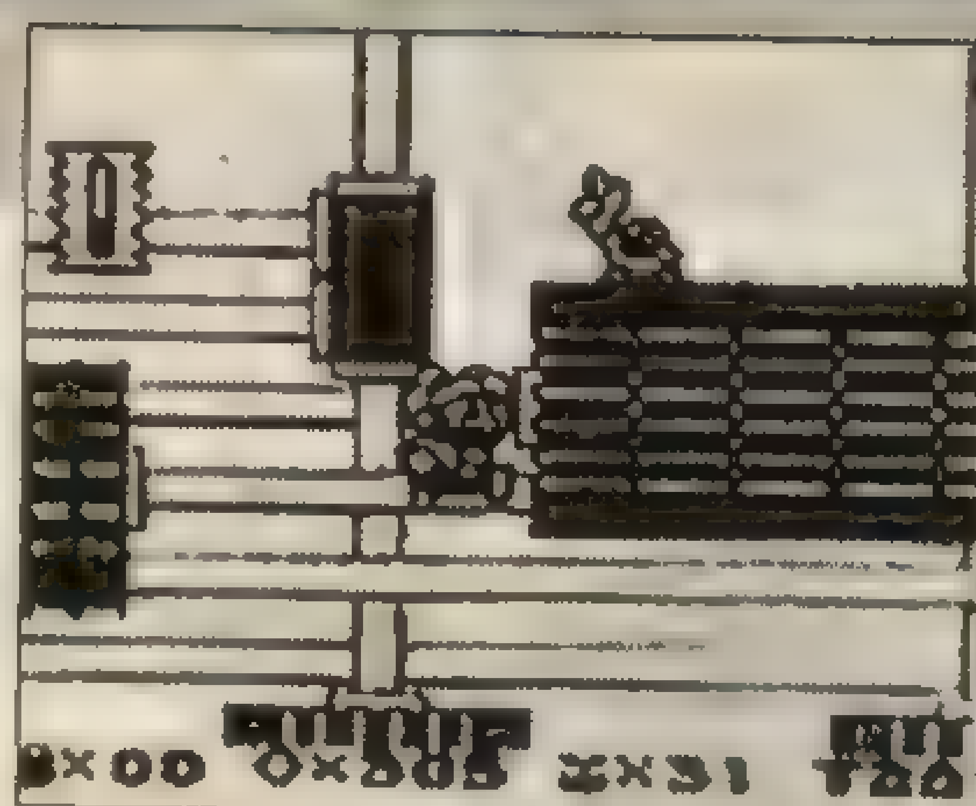
超级中国岛3



●文明脑
●RPG

杰克与龙一起同邪恶的妖魔帝国作战的喜剧版RPG游戏。

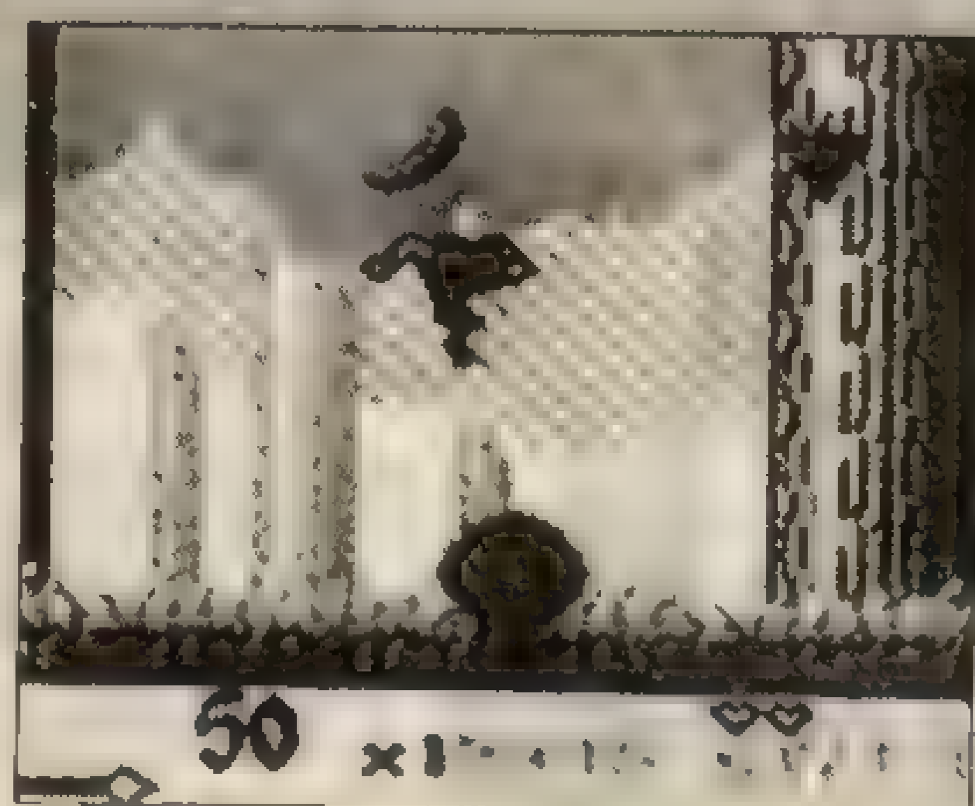
超级马里奥2·6枚金币



●任天堂
●ACT

超级玛里奥与宇宙玛里奥和兔子玛里奥展开了大战。

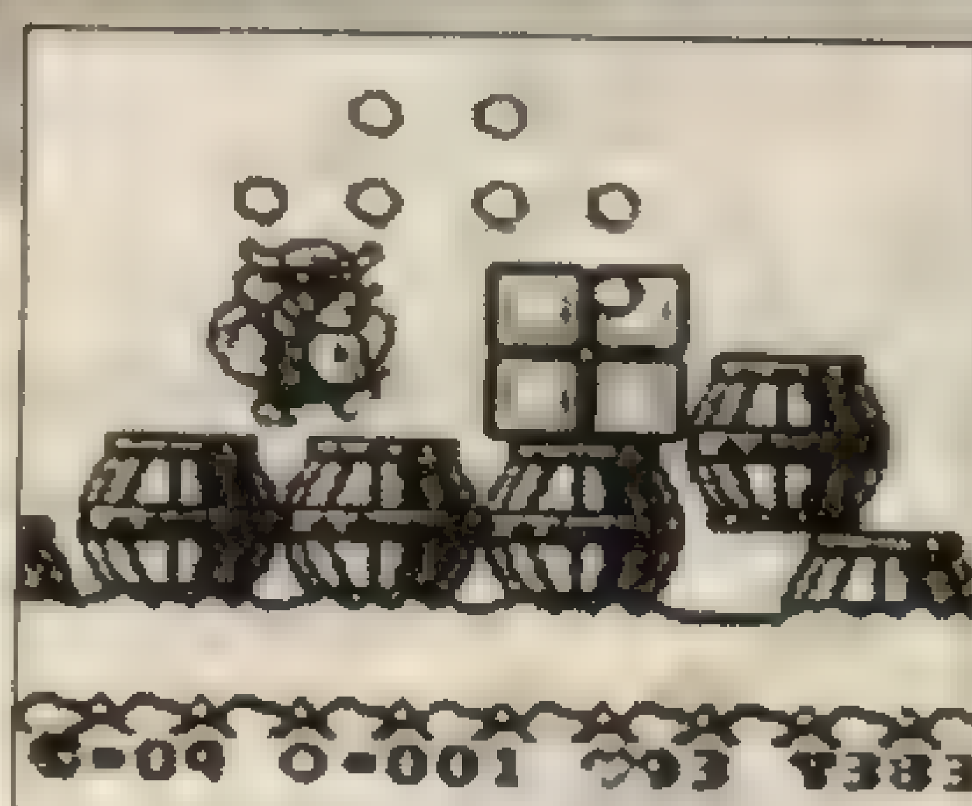
超级神驼



●IMAGINEER
●ACT

长着一副猫背的神驼为了营救艾斯美拉尔达小姐而英勇作战。

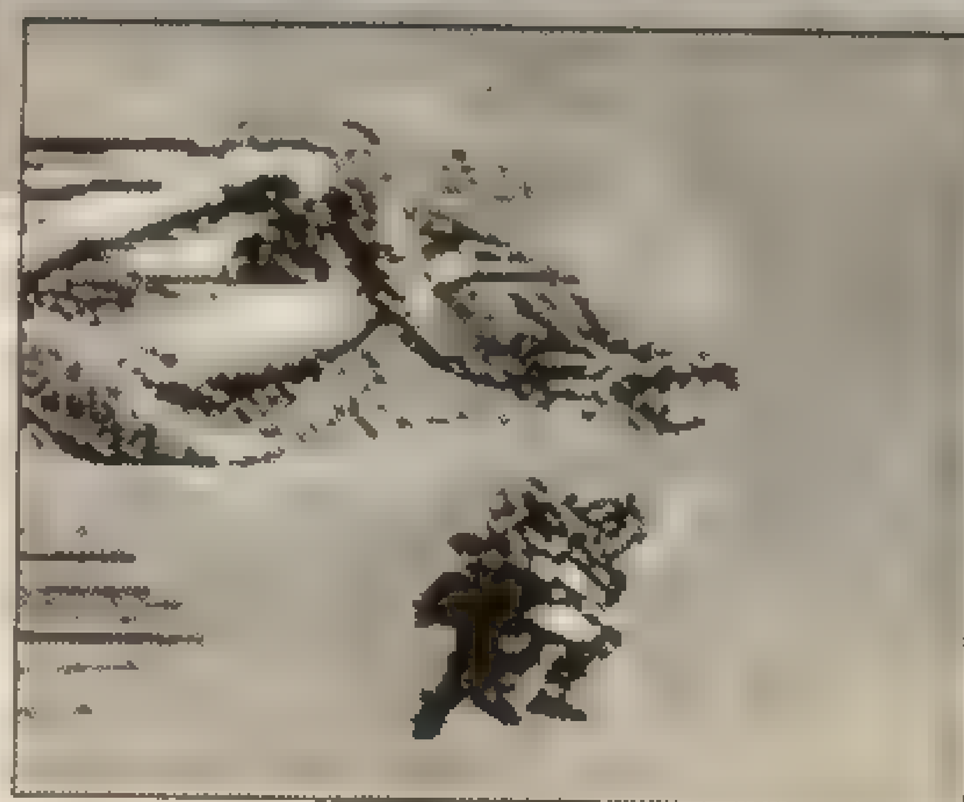
超级马里奥3瓦利奥王国



●任天堂
●ACT

罪恶的勇士竟然是主人公，它的目标是海盗的宝物。

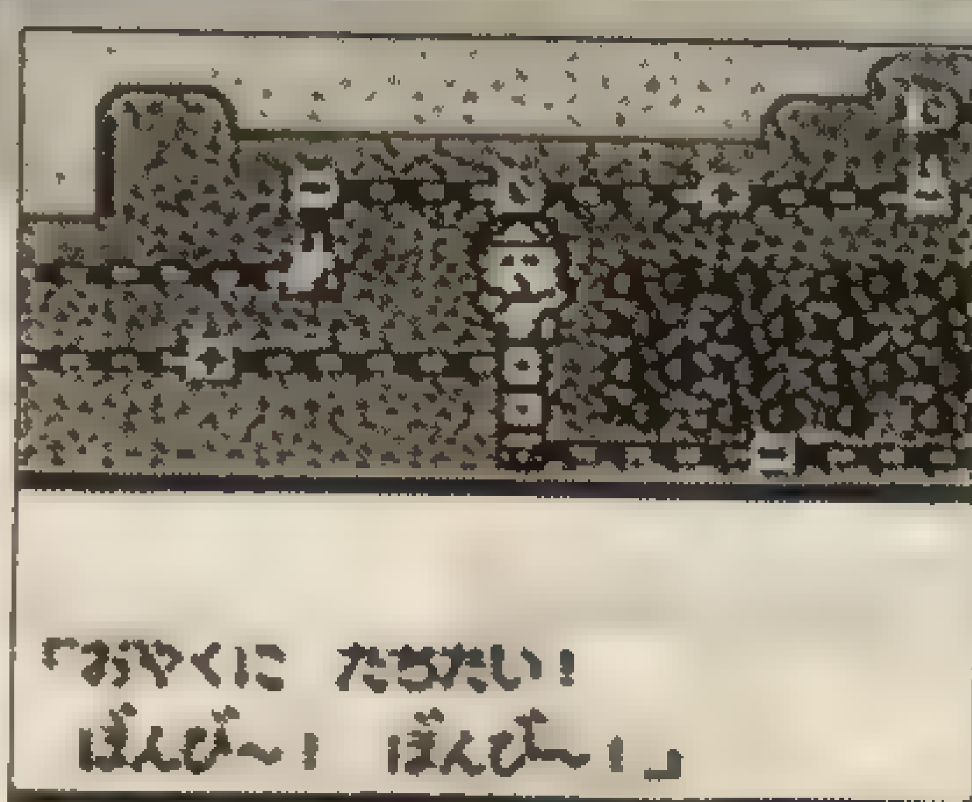
超级异人



●YUTAKA
●ACT

深受大家喜爱的动画片的GB版。两位主人公为了击溃邪恶的恶魔军而战斗。

超级桃太郎电铁



●HUDSON
●ETC

坐电车环游全国，它的目标是赚好多好多的钱。

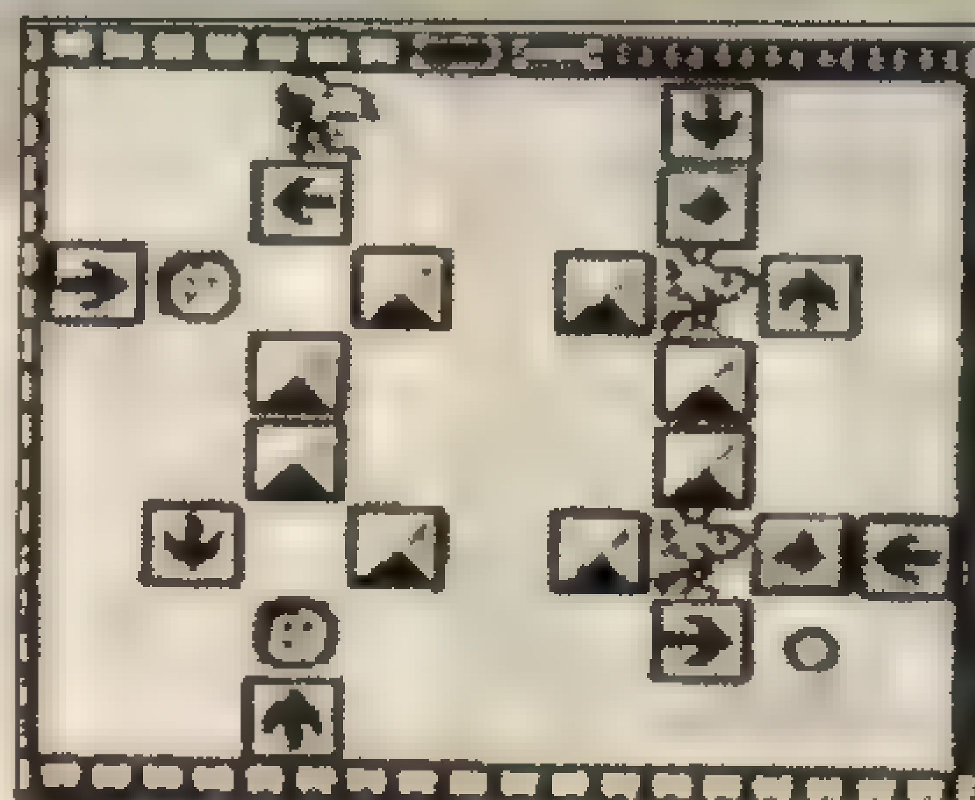
超级桃太郎电铁2



●HUDSON
●ETC

从东京出发坐火车环游全国，目标是成立铁路公司。

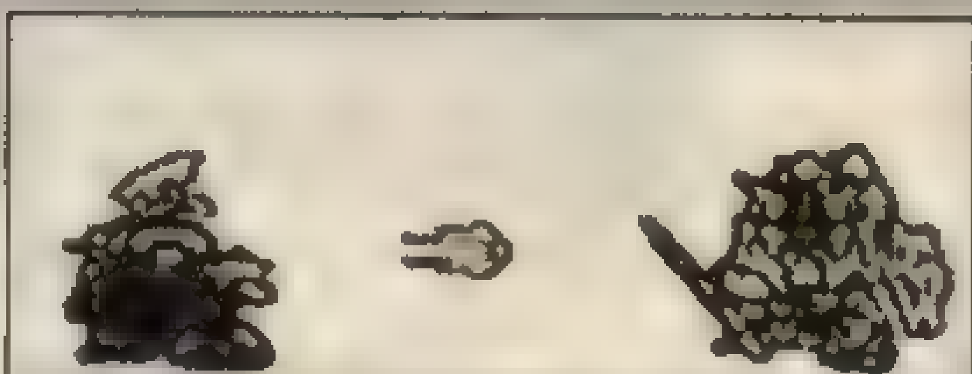
史诺比·魔法演出



●KEMCO
●PUZ

通过操作史诺比来营救木偶的游戏，可是要注意小球哟。

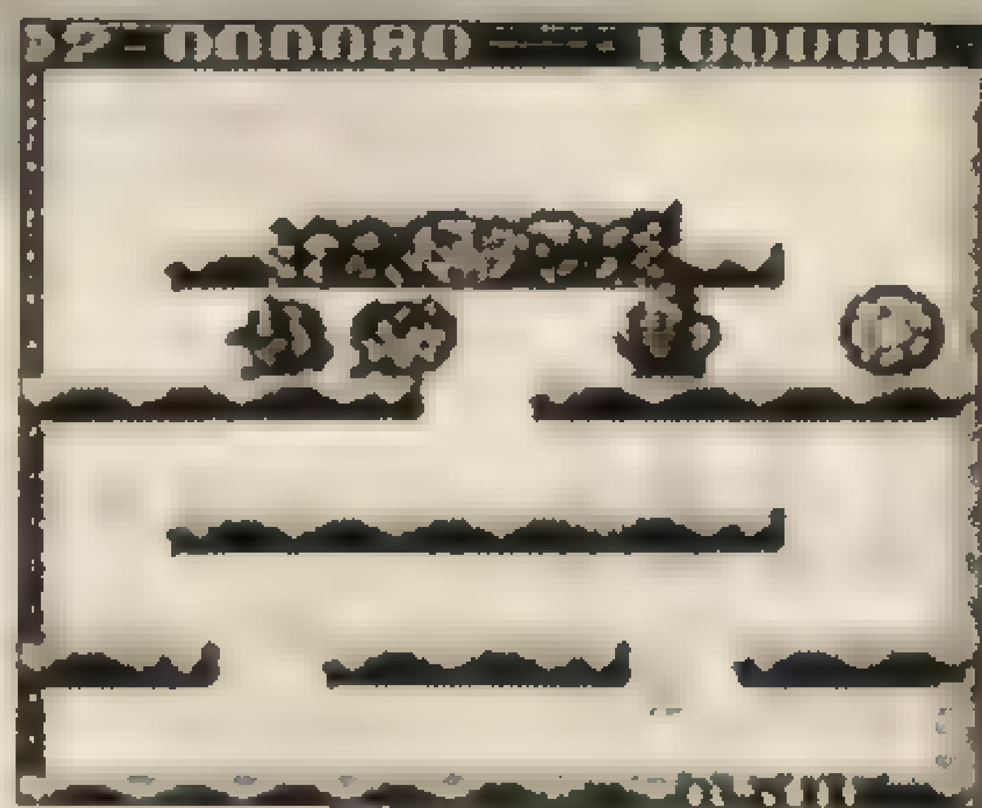
超级机器人大战



●BANPRESTO
●SLG

高达，无敌铁金刚和盖塔的三人军团的地图攻略游戏。

雪人兄弟Jr



●NAXAT
●ACT

为了营救汤姆朱丽娅，用雪球把敌人赶走，全部共60关。

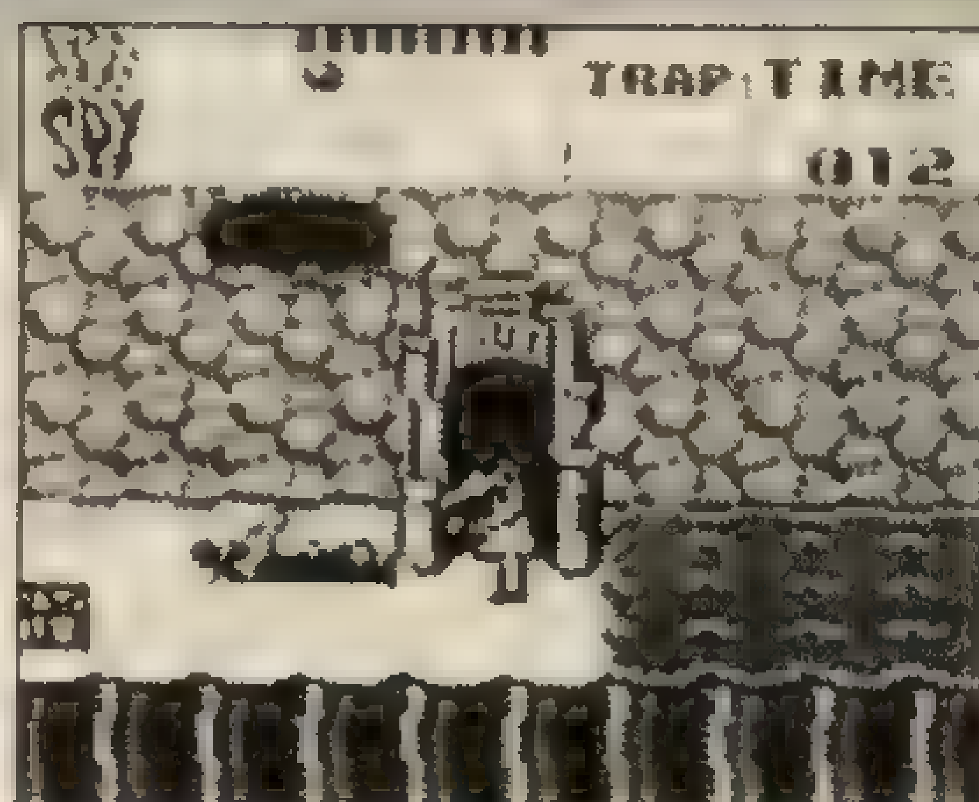
苏格兰场厅



●东映动画
●ETC

操纵三名刑警追赶四处流窜的怪盗。

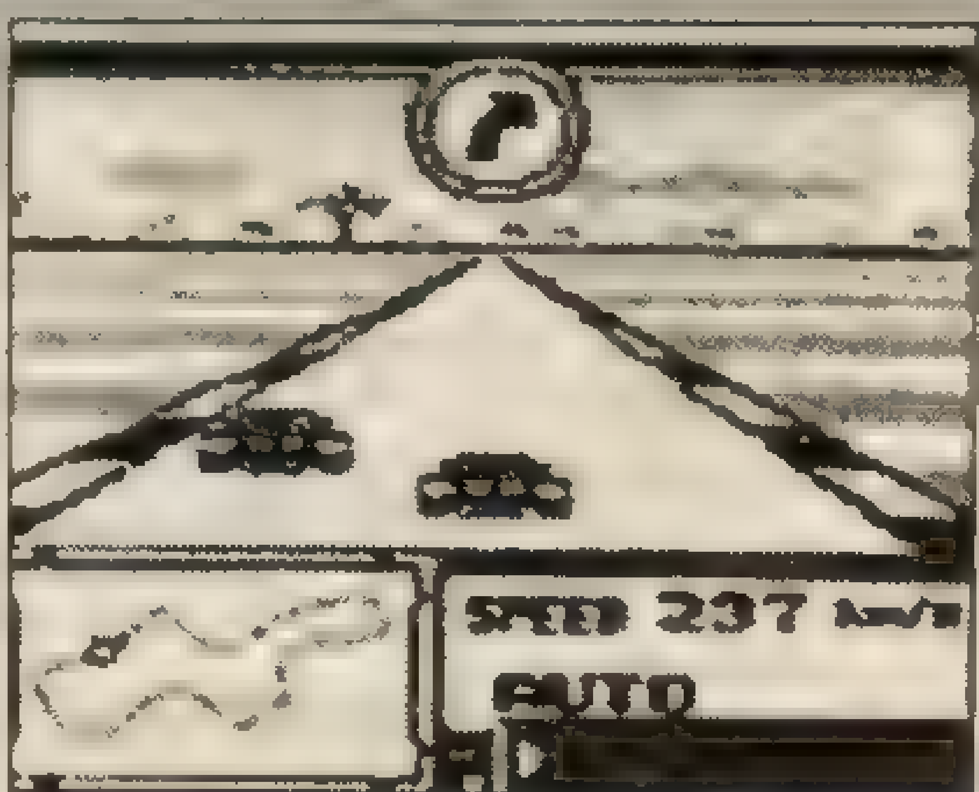
谍对谍 捕捉器天国



●KEMOCO
●ACT

一边使敌人陷入圈套，一边搜集绝密资料过关的游戏。

铃木亚久里的F1超级赛车



●LOGIC
●SPG

玩家可以体验到最大视野的画面和3D画面的F1赛车。

斯巴达X



●IREM
●ACT

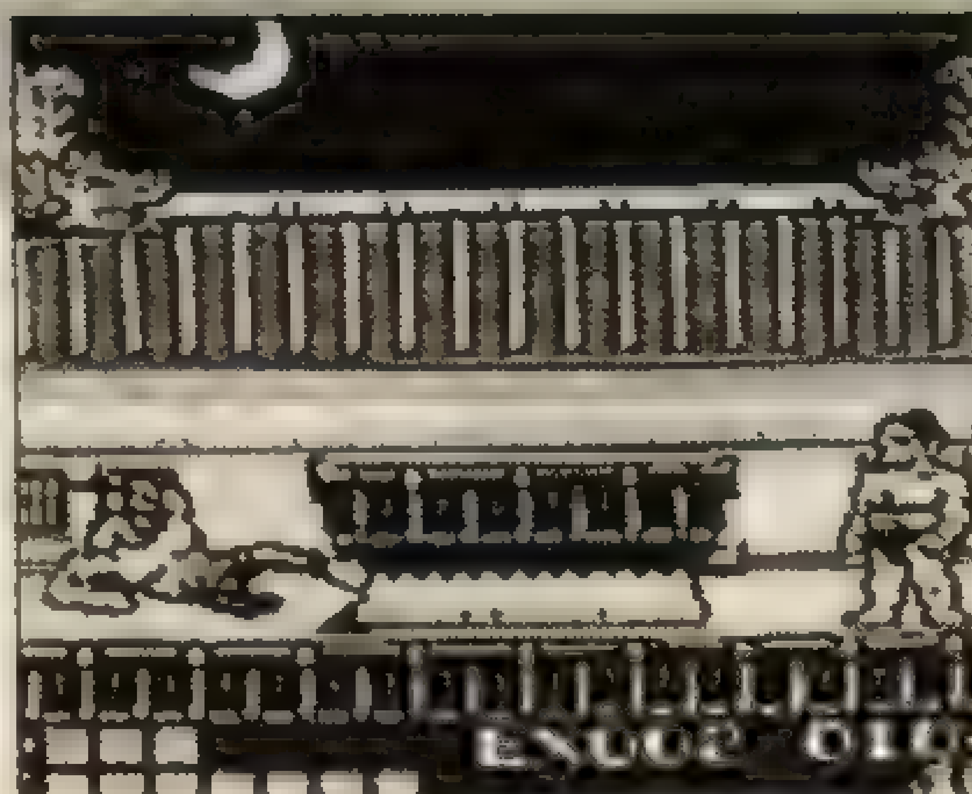
共6个舞台，主人公托马斯殊死搏杀，挑战功夫大家。

拼图 似颜绘15游戏



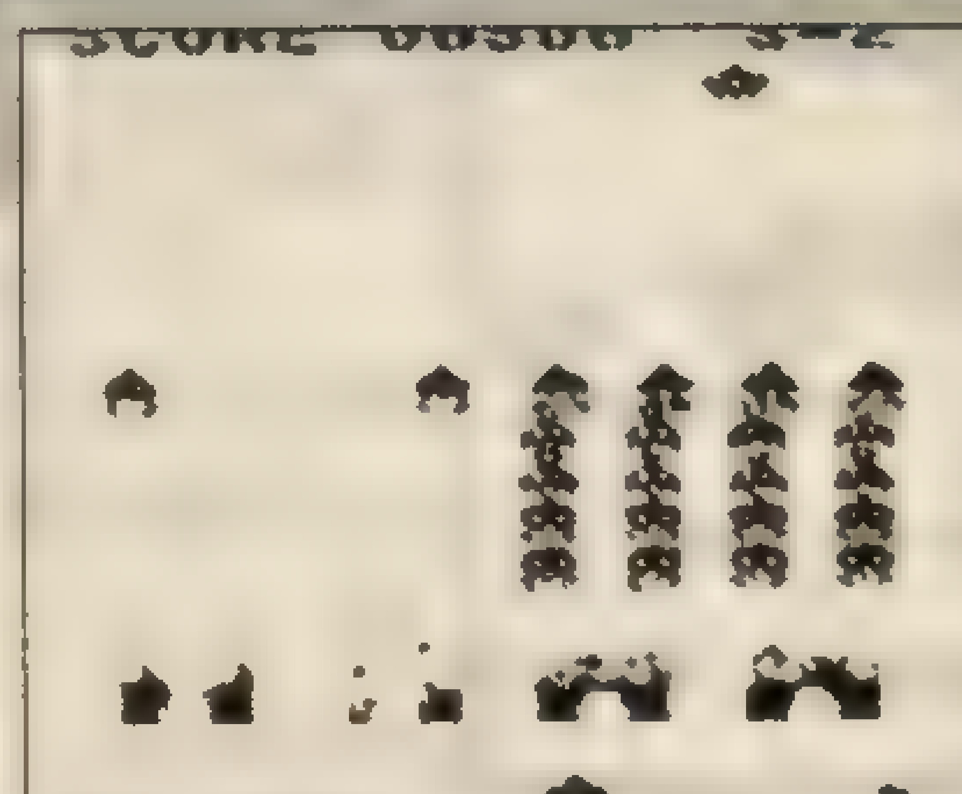
●IMAGINEER
●PZL
通过上下左右挪动方块来完成一张人脸的图像。

相扑勇士东海道场所



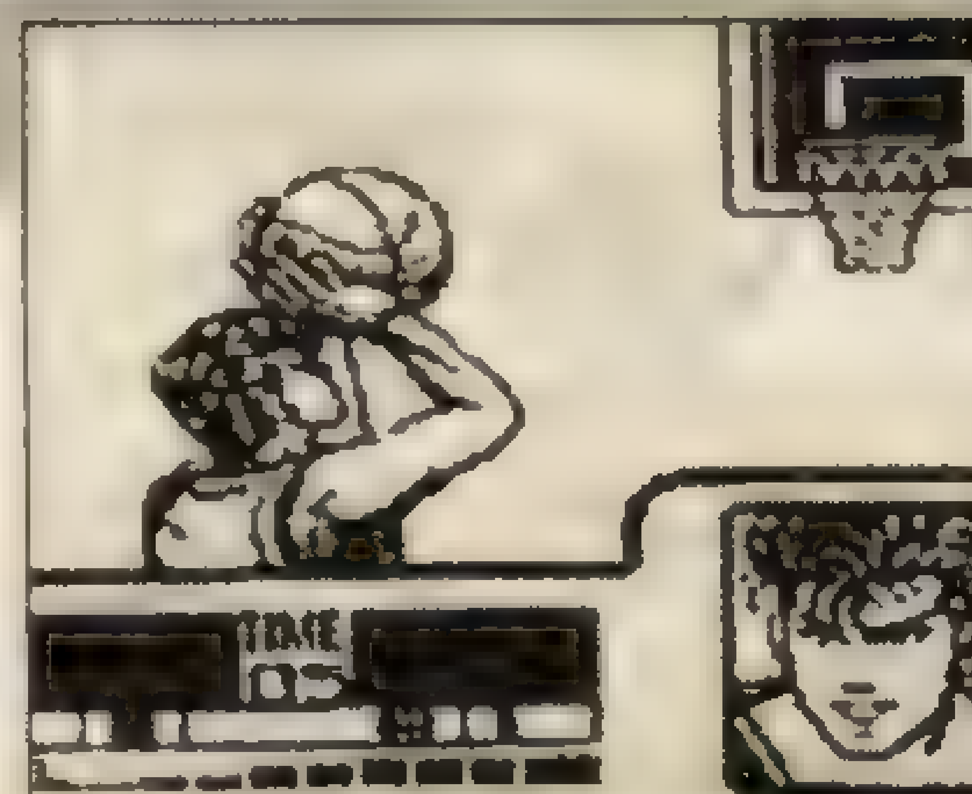
●I'MAX
●ACT
以相扑力士为主人公的真正格斗游戏，共四种翻杀技巧，需勇闯15关。

宇宙入侵者



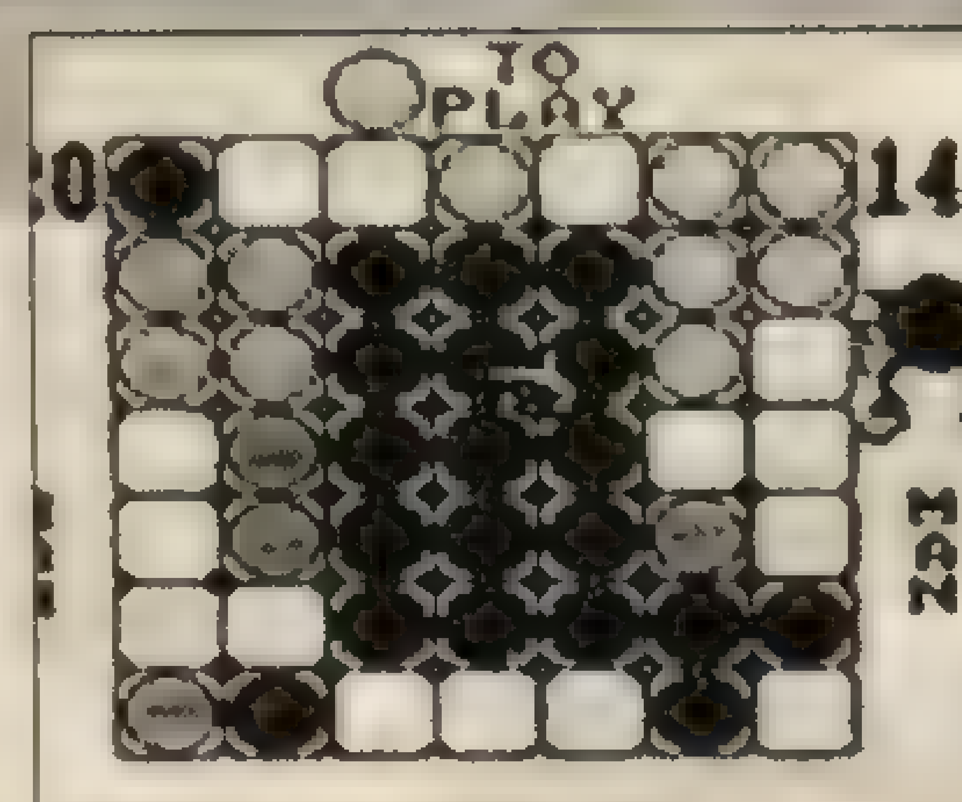
●TAITO
●STG
一边躲避攻击，一边击破侵略者军团的射击类游戏。

篮球飞人TV版



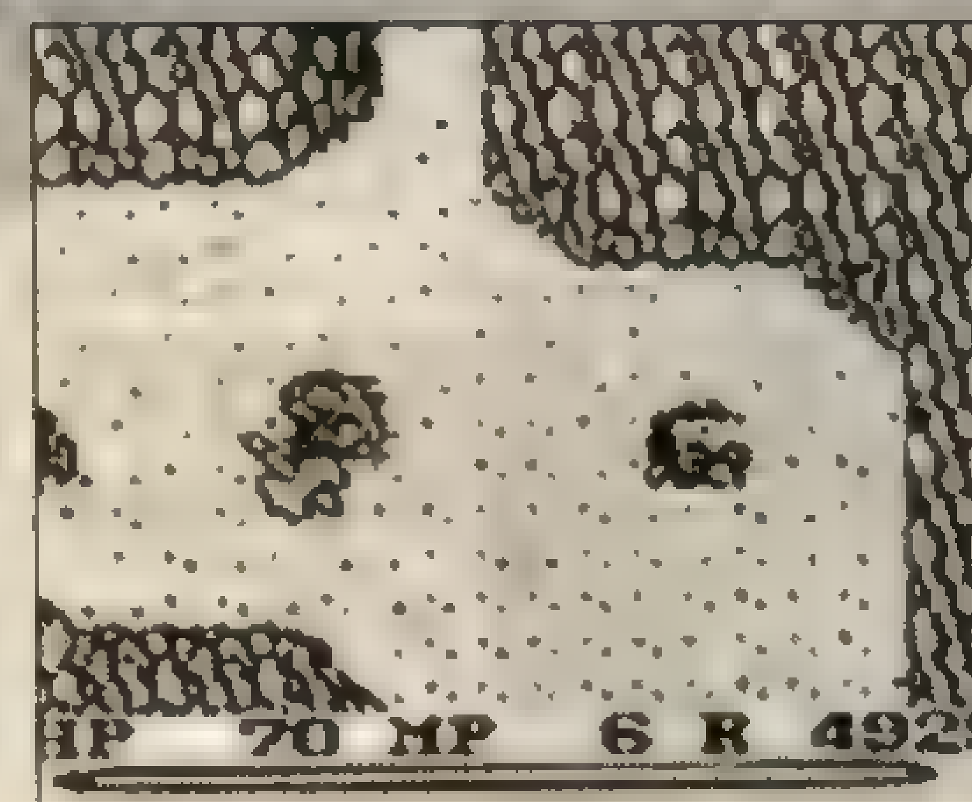
●BANDAI
●SPG
通过画像选择选手的篮球比赛，汇集了大众人气的选手总登场。

运动棋



●BPS
●ETC
与对方比较子数，最后持有棋子多的一方获胜。

圣剑传说



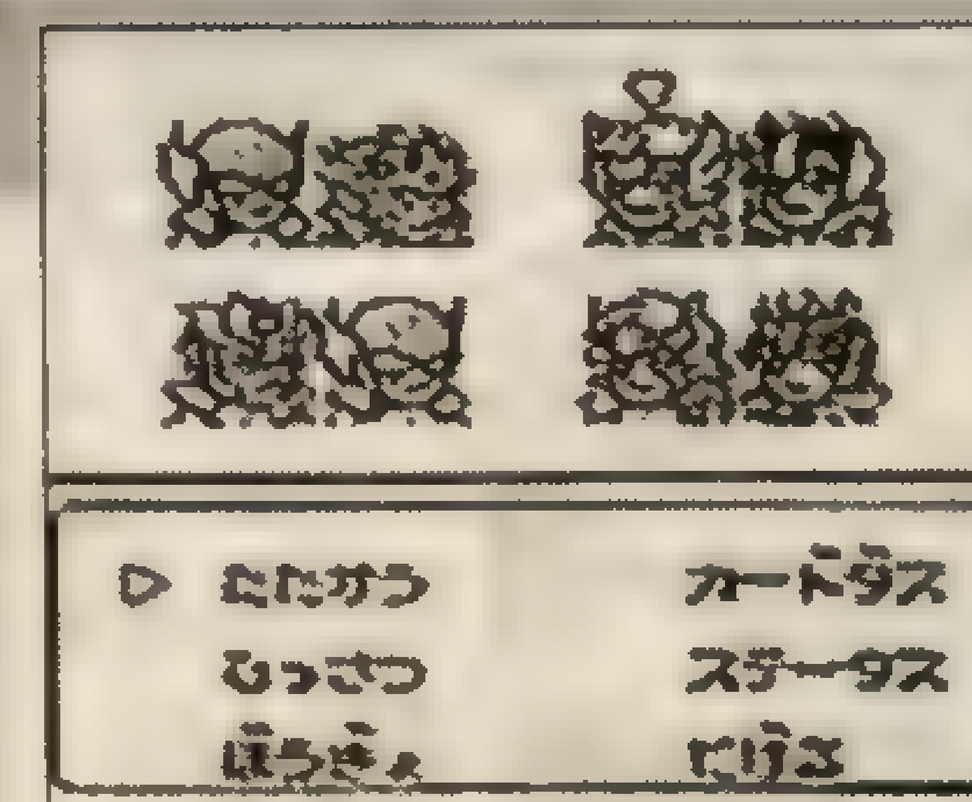
●SQUARE
●RPG
分别使用具有特殊效果的武器和魔法过关的动作类RPG游戏。

运动棋 酷冒险



●VIRGIN
●ACT
拥有七个幸运物的小主人公一边搜集各种物品一边过关。

圣斗士星矢 最强的战士们



●BANDAI
●RPG
圣斗士们面对着强大的敌人毫不退缩，战斗中还可以使用道具卡片。

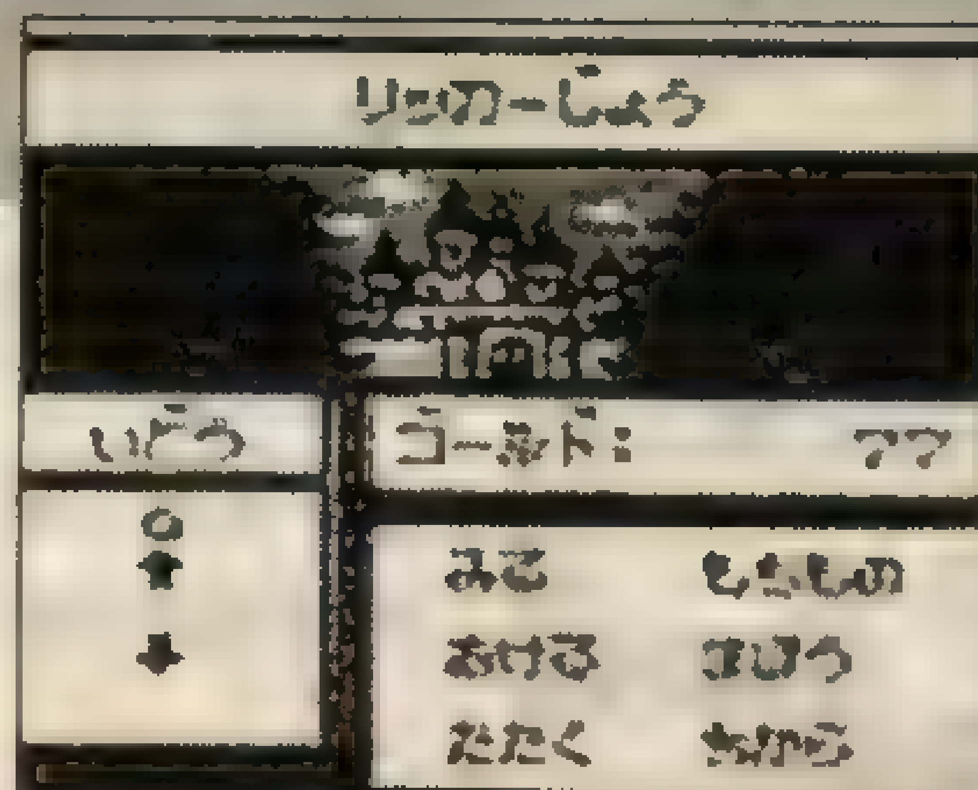
绝对无敌 闪电侠



●TOMY
●ACT

分别使用剑王、凤王和兽王在八个界面上与敌人展开了搏斗。

选择2 黑暗的封印



●KEMCO
●RPG

哈因王子为了阻止黑暗龙的复活踏上了冒险的旅程。

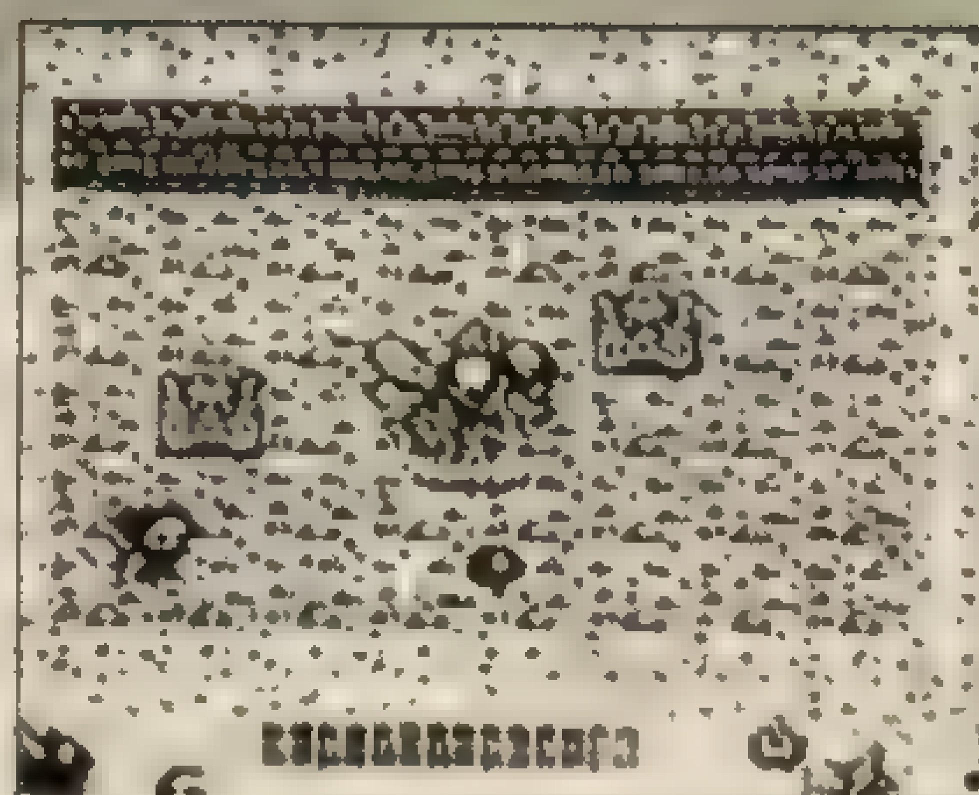
泽农2



●PCM
●STG

在充满了危机的宇宙空间里展开了一场大战。

战国忍者君



●UPL
●RPG

忍者们为了实现动荡战国时代的和平而战斗的动作类RPG游戏。

塞尔达传说 梦见岛



●任天堂
●RPG

与SFC版相同的《塞尔达传说》系列GB版。

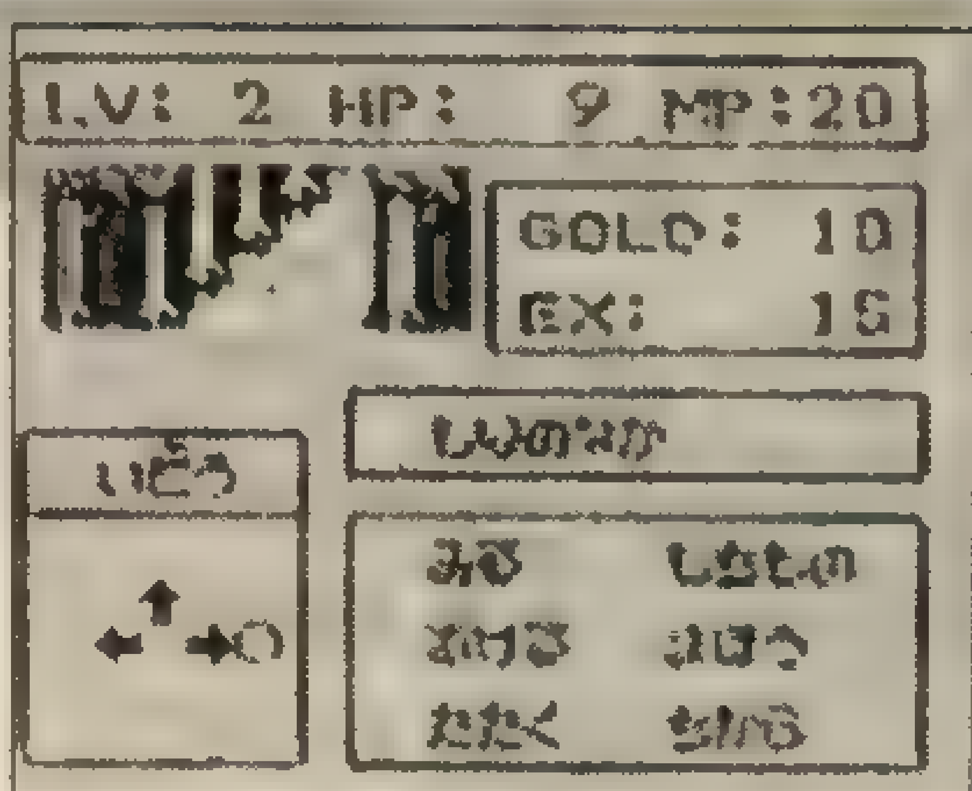
全日本职业摔跤



●
●FTG

全日本职业摔跤中的八位选手均以真名登场。

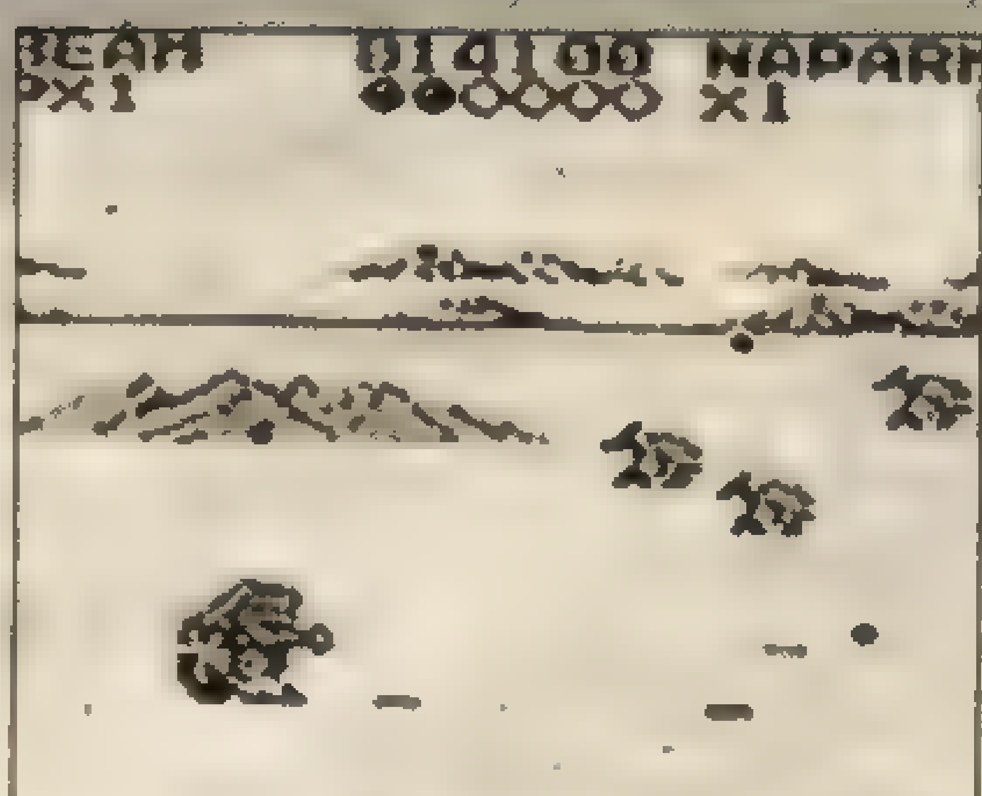
选择 被选者



●KEMCO
●RPG

为了寻找希望之剑，把王国从黑暗中解救出来，王子踏上了旅程。

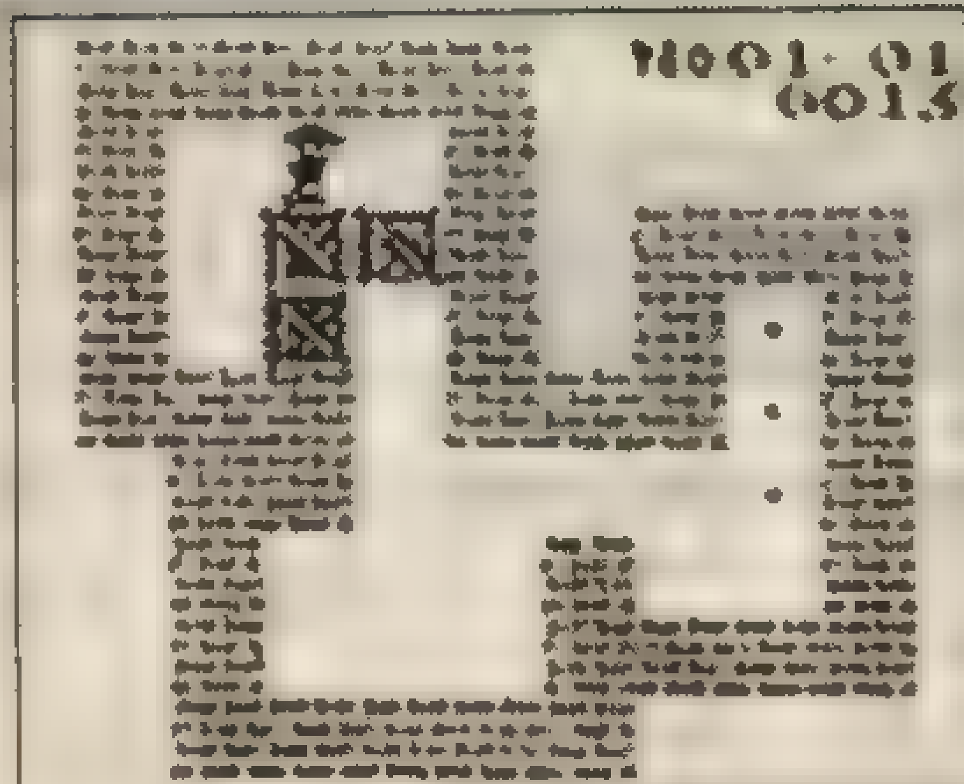
机器龙传说



●TOMY
●STG

使用性能超越的机器龙勇闯八关，关键是灵活使用。

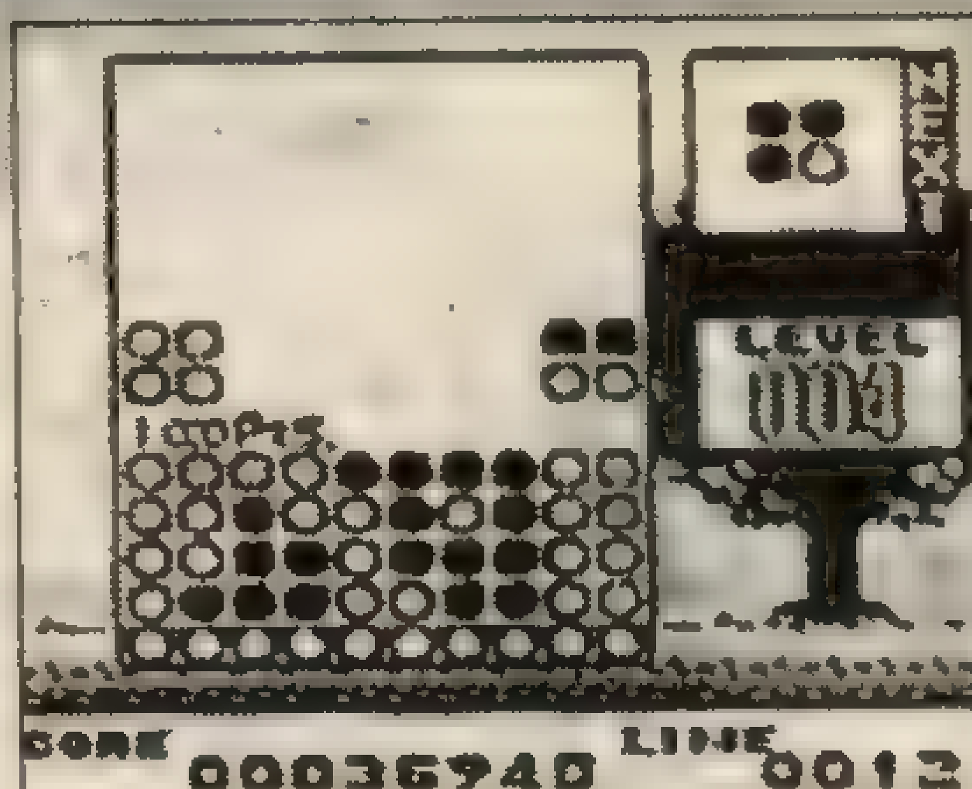
仓库番



●PONY CANYON
●PZL

考虑所有货物搬运的次序并把它们搬运到相应的地点。

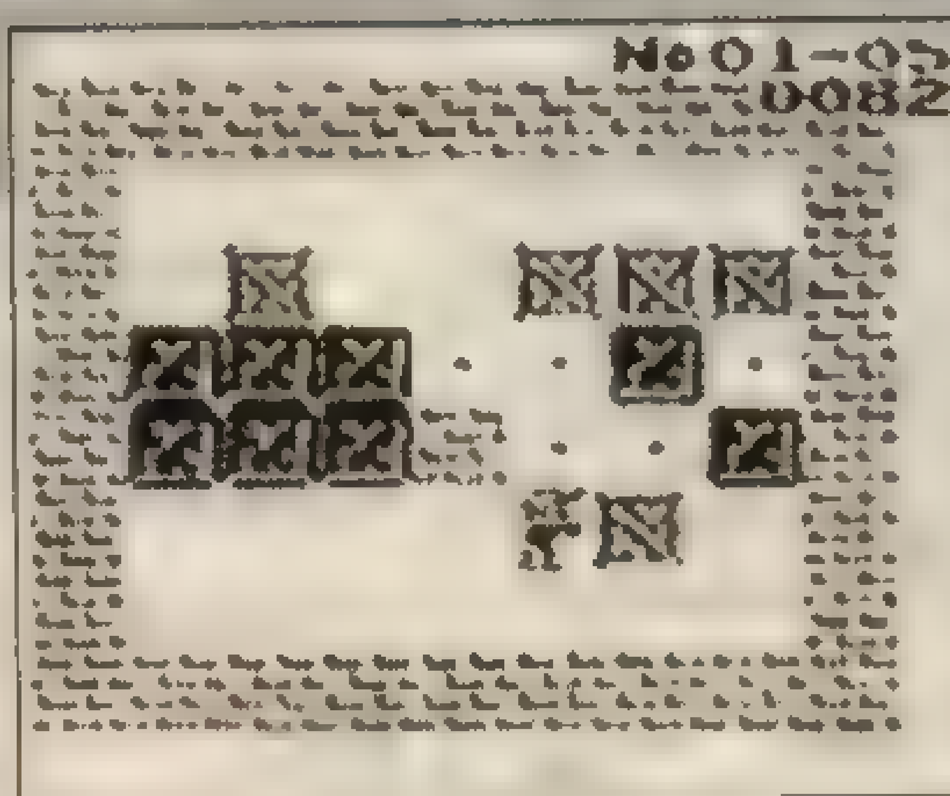
俄罗斯圆球



●JALECO
●PUZ

从上面落下的四个一组的小球只要横向的有四个颜色相同即可消去。

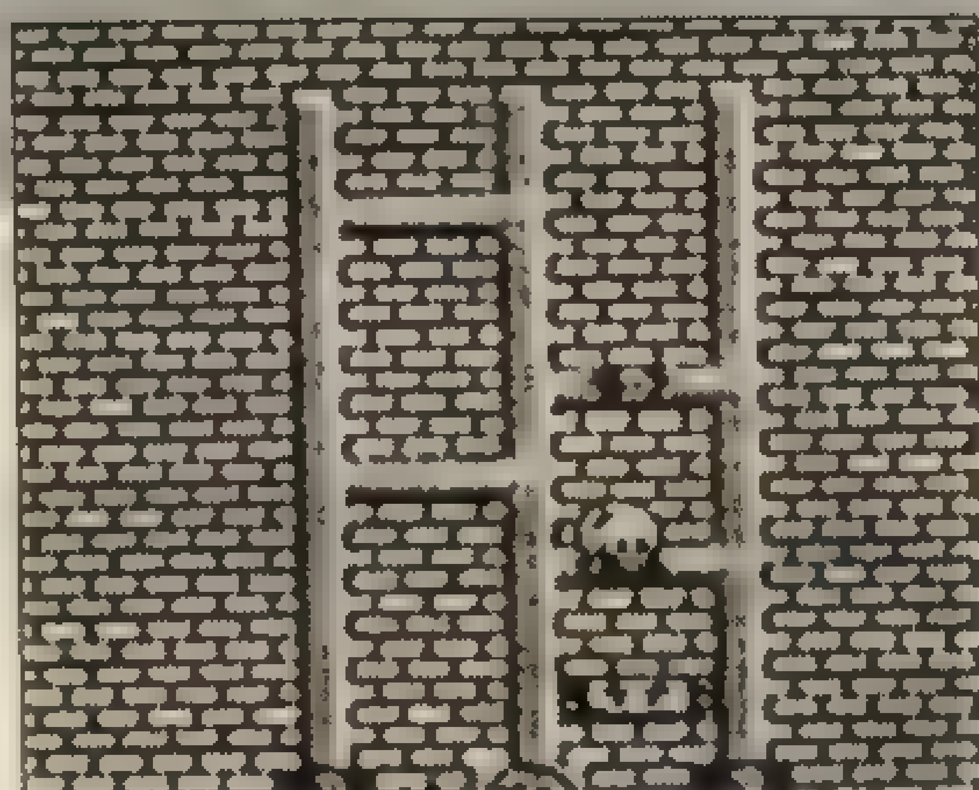
仓库番 2



●PONY CANYON
●PUZ

《仓库番》第二代产品。增添了更加宽敞的库房，总共120面，难度也有所提高。

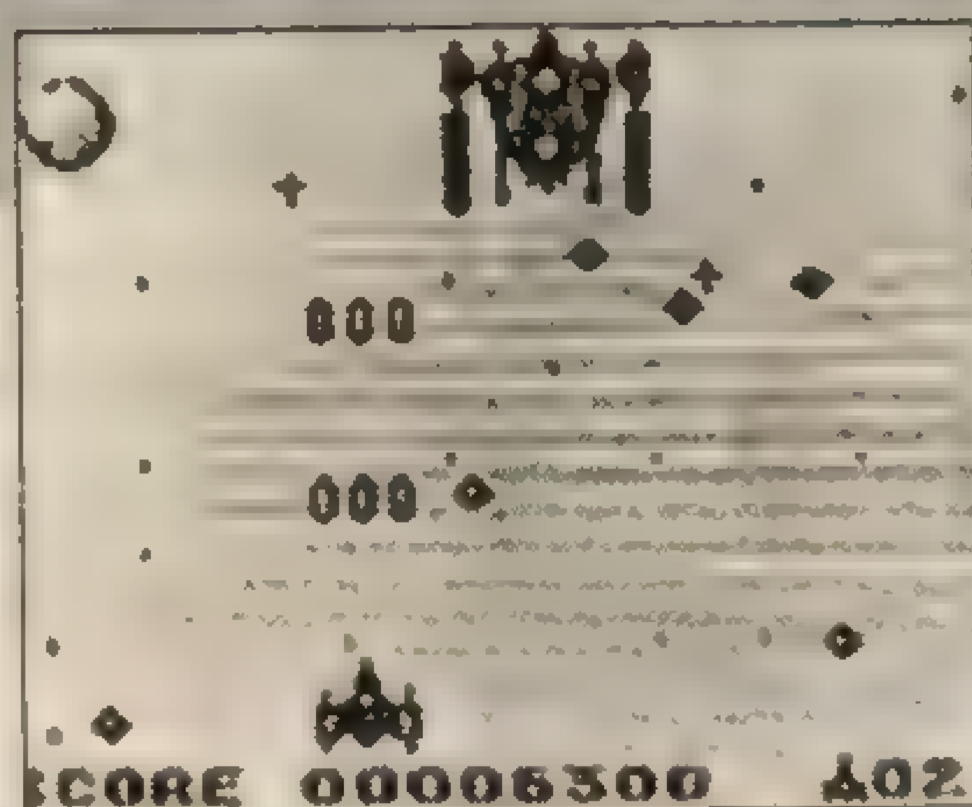
阿米德君



●
●PUZ

阿米德君沿着网状的道路帮助伙伴回家。

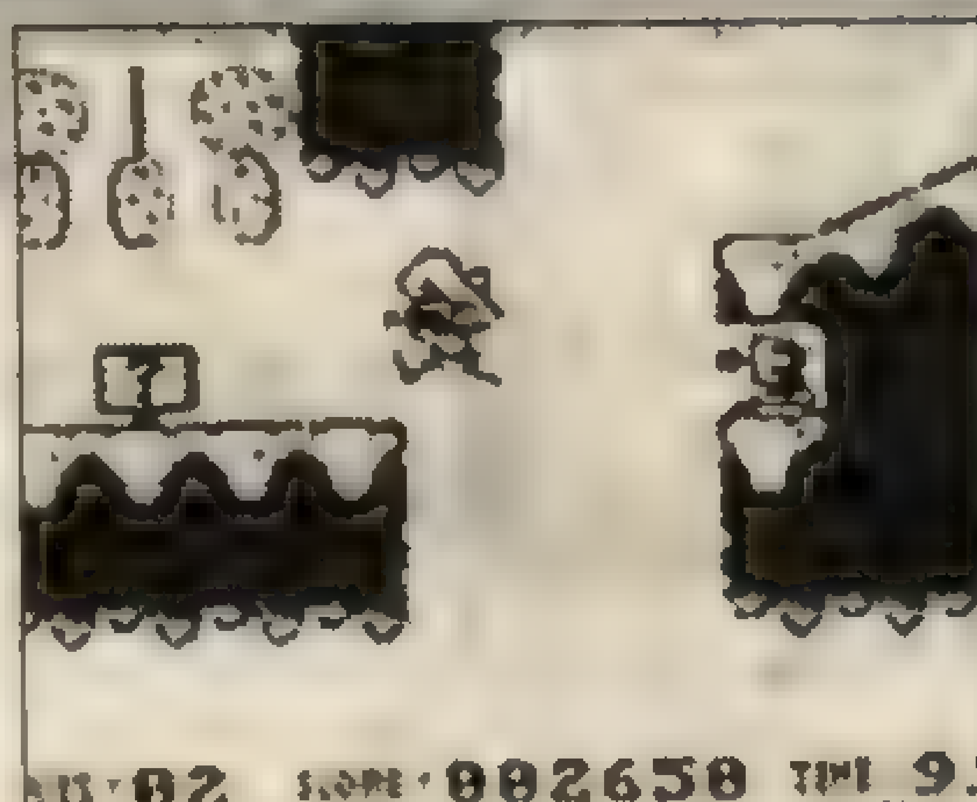
太阳风暴



●任天堂
●STG

为了夺回被暗黑星人侵占了的地球，高性能战斗机投入了神圣的战斗中。

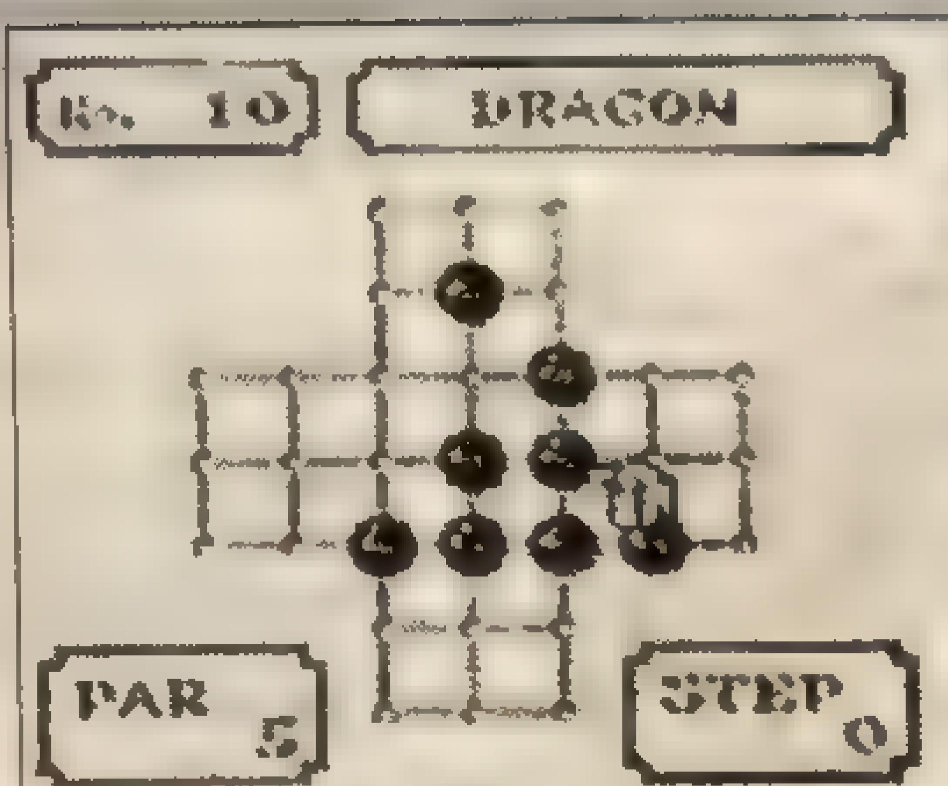
喂，走啊！



●SUNSOFT
●ACT

利用速度和跳跃，越过种种机关的过关游戏。

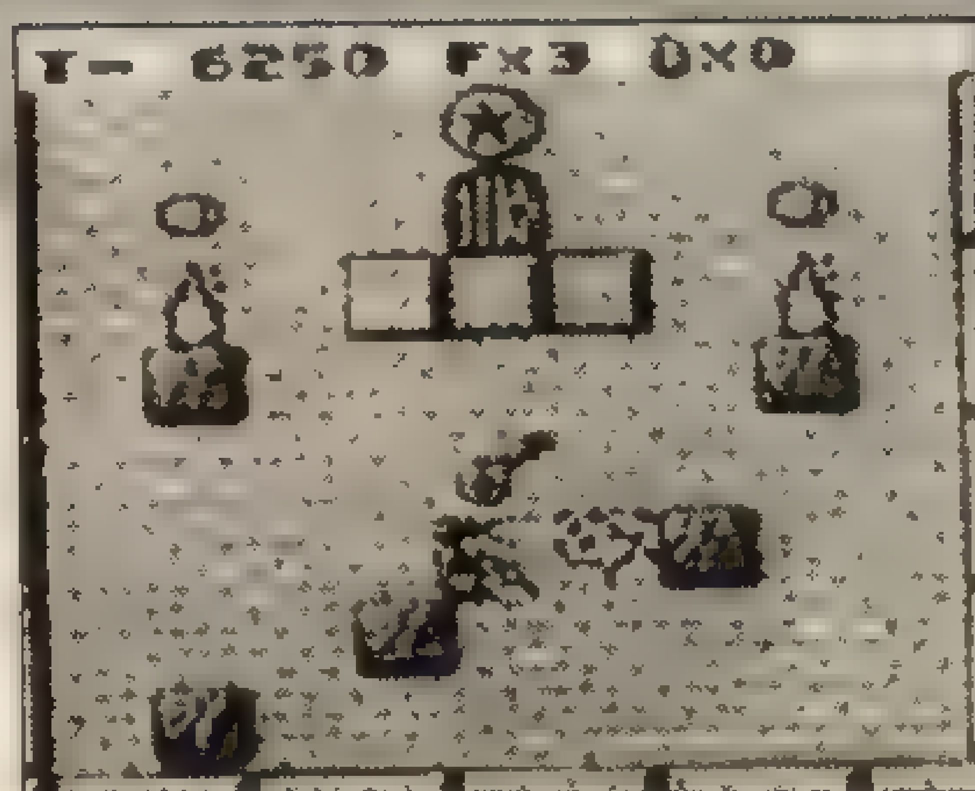
独子跳棋



●HECT
●PUZ

跳过上下左右相邻的棋子，并把该棋子吃掉。

所罗门俱乐部



●TECMO
●PUZ

主人公达纳使用魔法的目标是找到房间的钥匙，并打开房门。

死亡赛车



●JALECO
●ACT

剧烈碰撞，恶意阻挡甚至开枪攻击！赛车场简直变成了战场，12条线路可供选择。

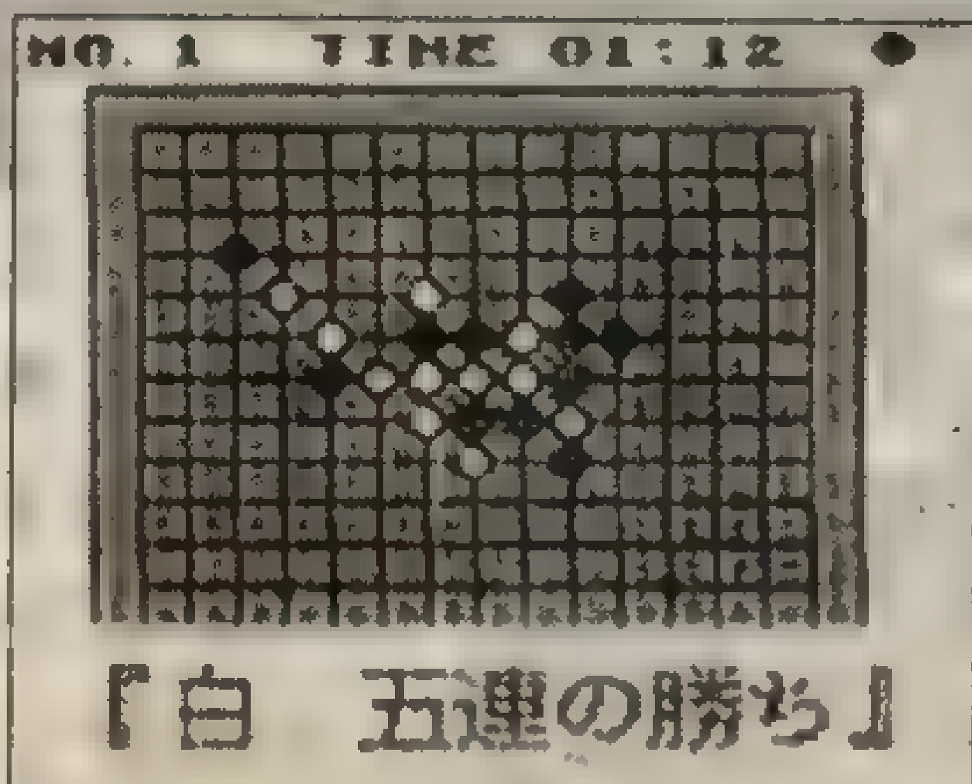
大战略



●不明
●SLG

使用战车、步兵、战斗机等各式武器展开了一场大攻防战。

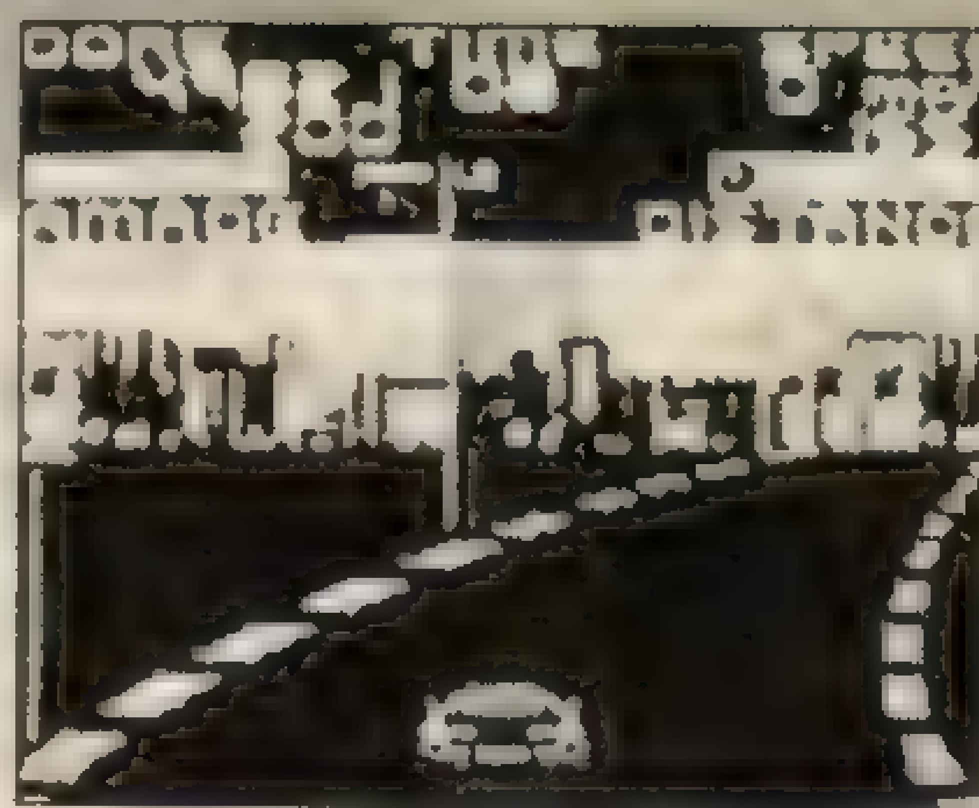
对局连珠



●不明
●ETC

有"三·三""四·四"等禁手规定的真正的五子连珠软件。

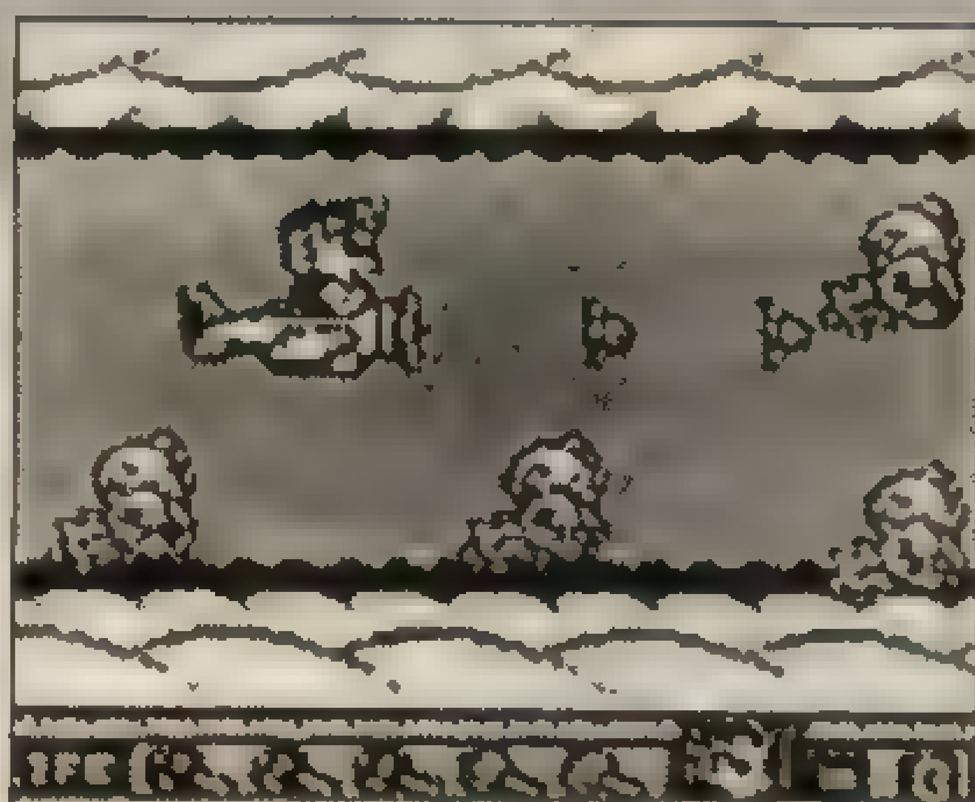
追击HQ



●TAITO
●ACT

巡逻警车与逃走的凶犯展开了殊死的追逐战。

大力阿源 幽灵建筑公司



●IREM
●ACT

以棒槌为武器在五处界面下与敌人展开了战斗，还可以射击呢。

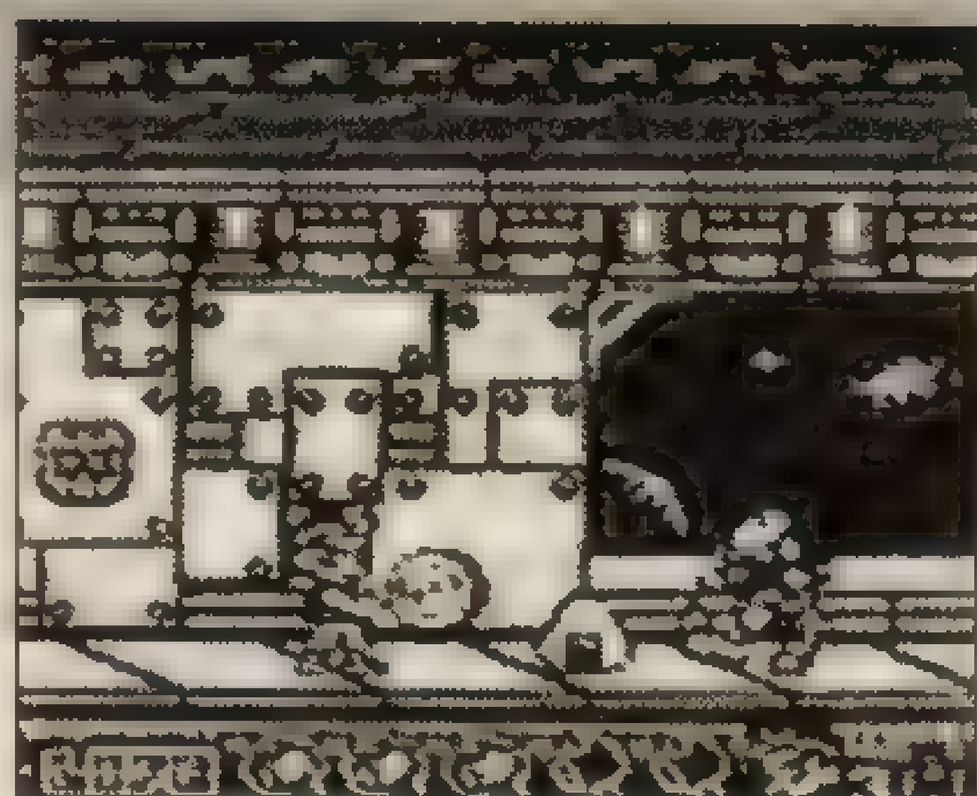
兔宝宝大冒险



●KONAMI
●ACT

3人组追赶巴布斯的动作类游戏。

大力阿源 机器人帝国的野望



●IREM
●ACT

大力阿源将一根棒槌用得出神入化，同企图侵略地球的机器人帝国展开了大战。

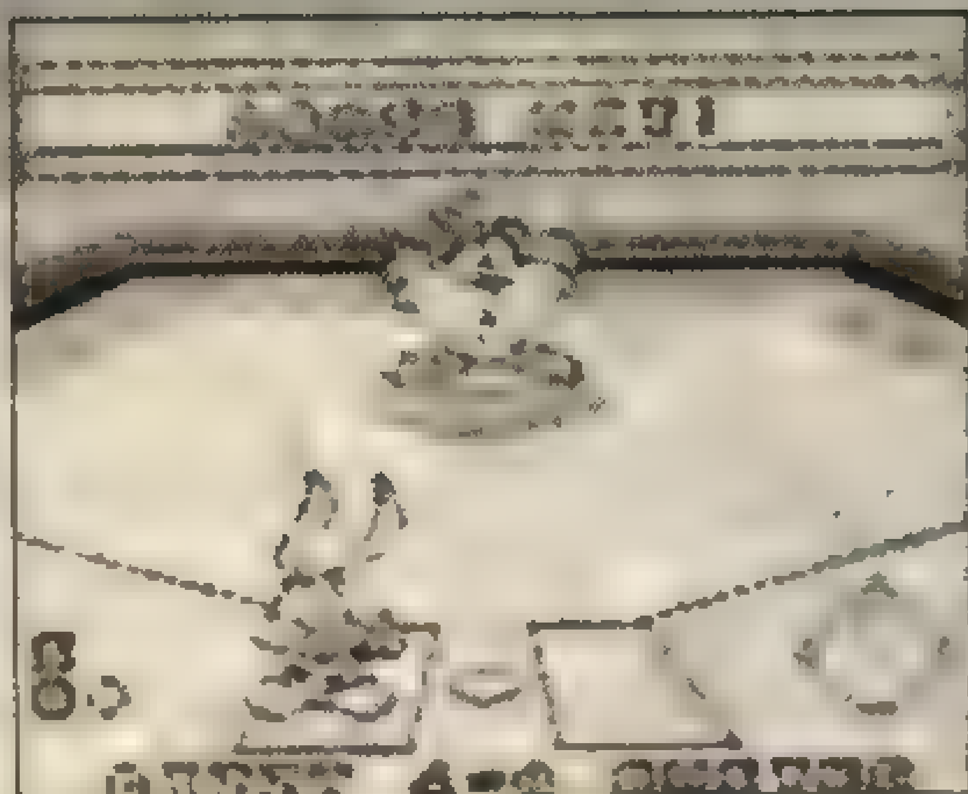
兔宝宝大冒险2~老友兔子的疯狂大冒险~



●KONAMI
●ACT

大受欢迎的动画片中的主人公相继登场亮相，老友兔子的疯狂大冒险。

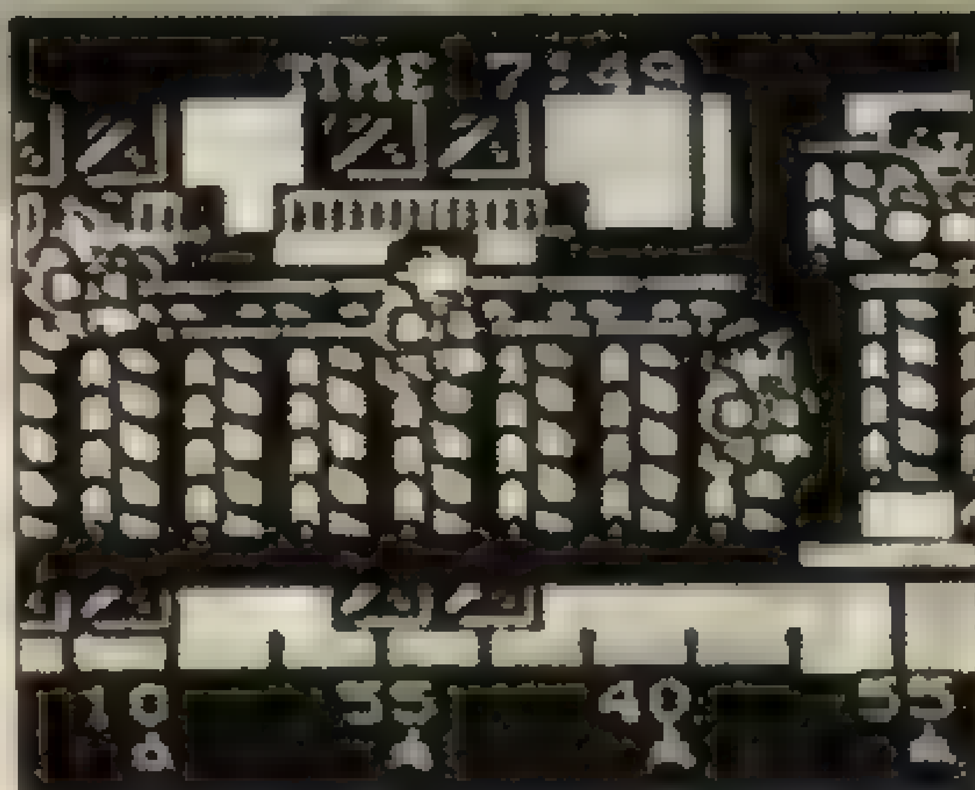
兔宝宝大冒险3~竞技体育节~



●KONAMI
●ETC

老友兔子们在丰富多彩的八项比赛中大显神通，连创佳绩。

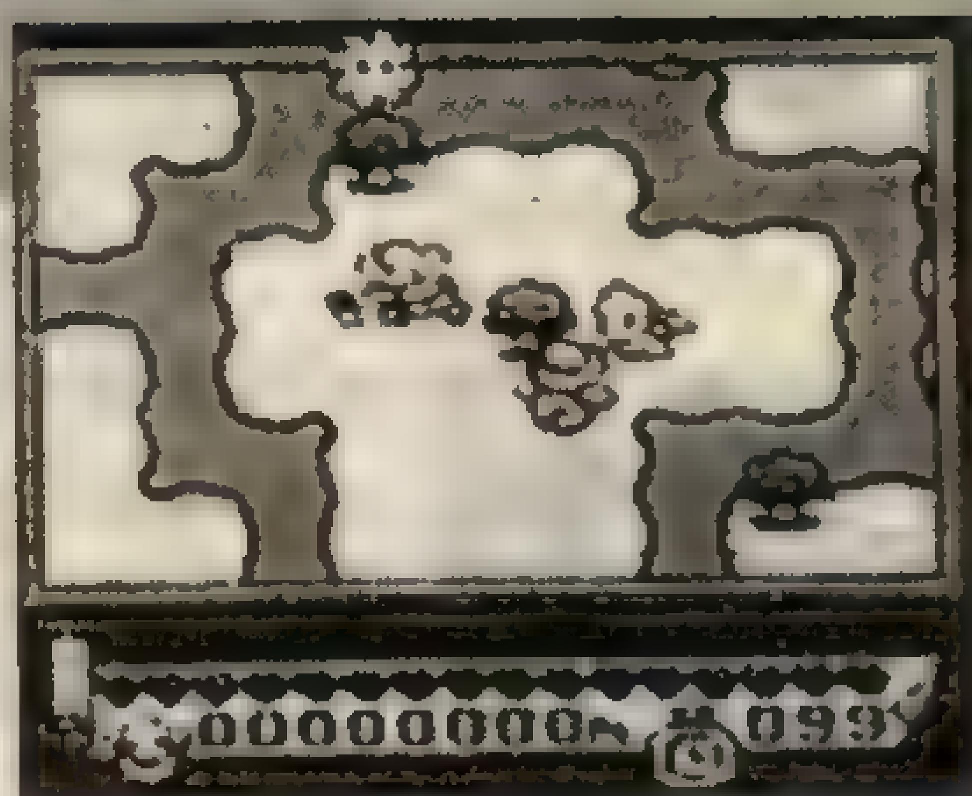
闹市热血进行曲 到处乱跑大运动会



●TECHNOS
●ACT

热血高校的国夫君挑战各种不择手段的竞技项目。

太阳天使马洛 非常恐怖花苑



●TECHNOS
●ACT

使画面上所有的花都受光线照射而成长的过关游戏,共50面。

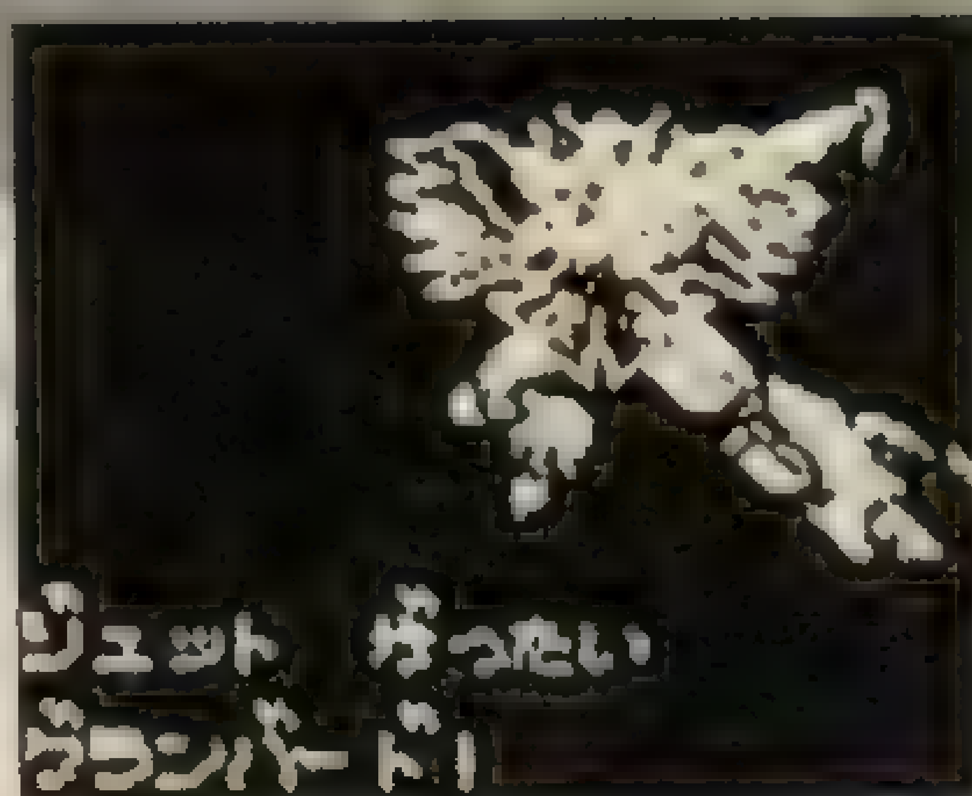
高桥名人 冒险岛Ⅱ



●HUDSON
●ACT

游戏界的超级名人，高桥名人渡过了八座岛屿开始了大冒险。

太阳勇者大冲击GB



●IREM
●STG

深受人们喜爱的动画片的GB版。战斗机器人的合体画面被在制作得异常精美。

高桥名人 冒险岛Ⅲ



●HUDSON
●ACT

名人为了救出善良的迪娜和可爱的动物们开始了冒险。

特别闹市 国夫的时代剧 全员集合



●TECHNOS
●ACT

众所周知，国夫以江户时代为舞台干出了一番轰轰烈烈的大业。

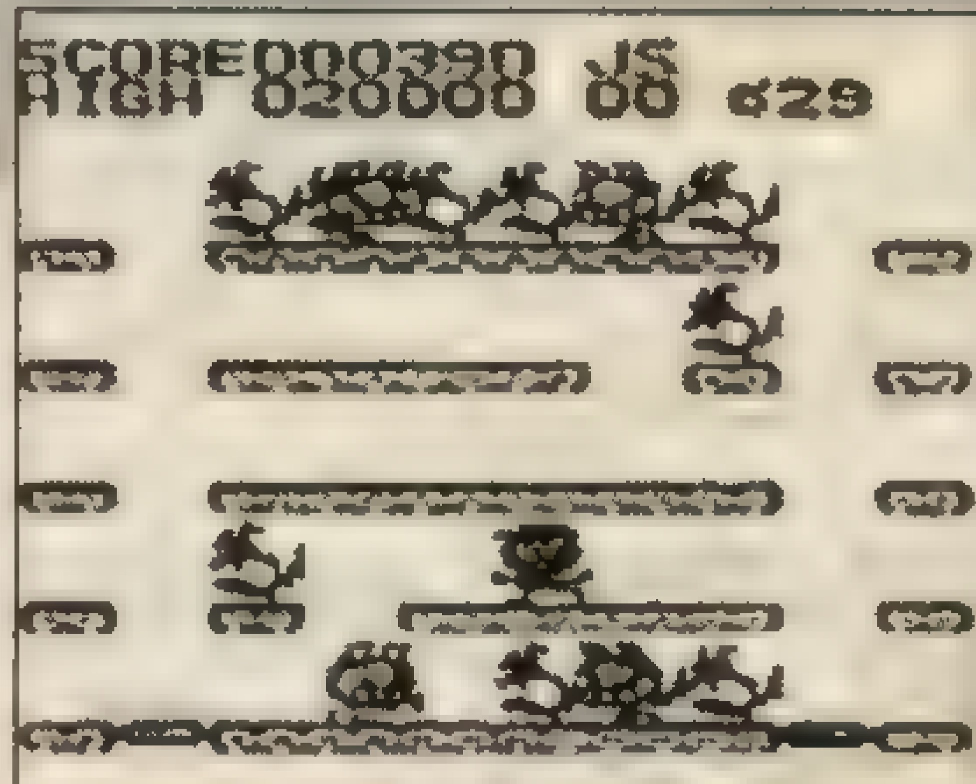
武田修宏的必杀技



●J ALECO
●SPG

日本职业足球联赛选手武田修宏作为游戏的主角，让玩家体验真正的足球魅力。

塔斯马尼亚物语



●PONY CANYON
●ACT

跳跃着躲避敌人，寻找塔斯马尼亚虎过关。

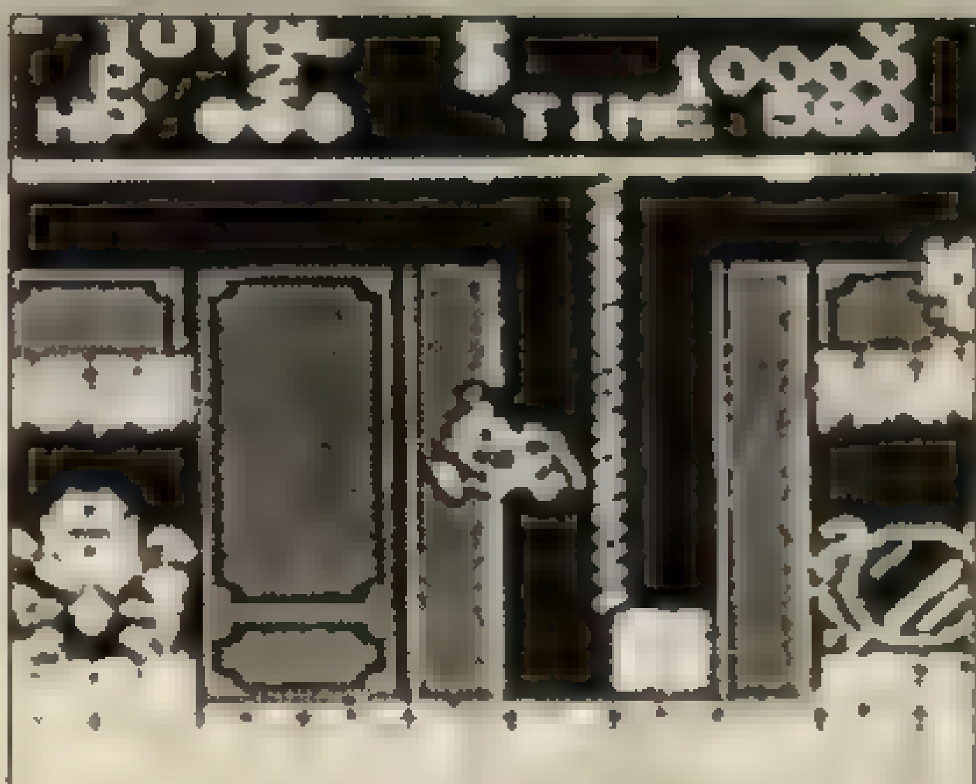
WWF擂台之王



●ACCLAIM
●FTG

包括哈路克、胡啥在内的八位大受欢迎的WWF摔跤手对决厮杀。

鸭尾巴



●CAPCOM
●ACT

巧妙地使用手仗，过五关要找出五件宝物。

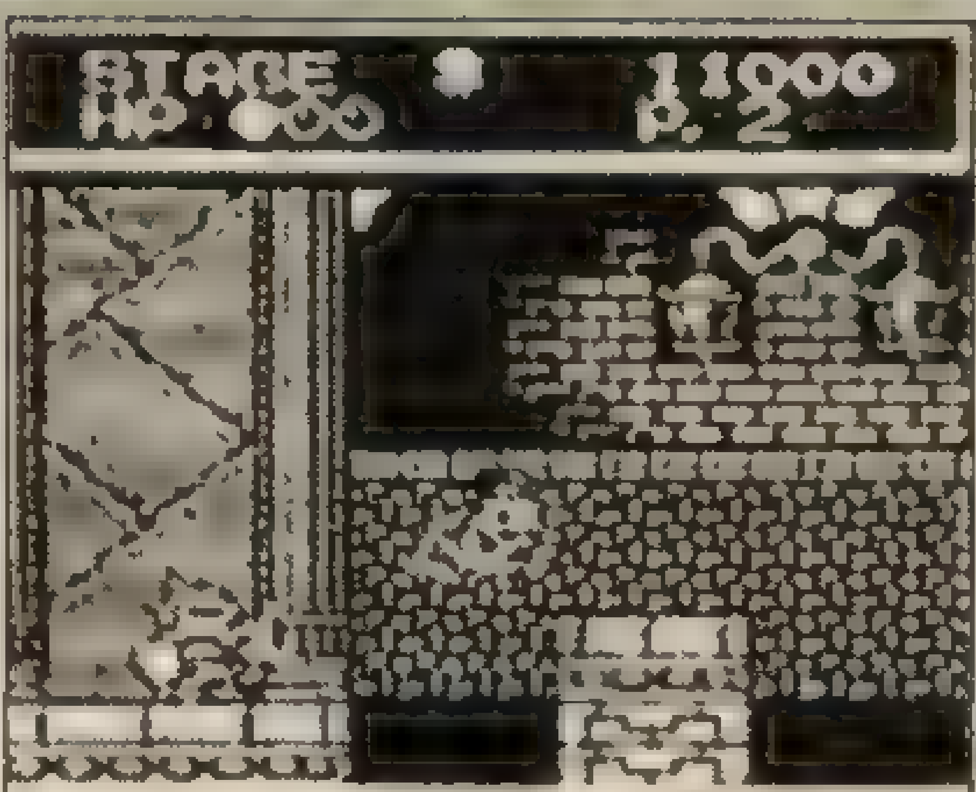
WWF超级明星



●HOTB
●FTG

引用全美最受欢迎的摔角团体，WWF的摔角游戏，还可以进行二人对战。

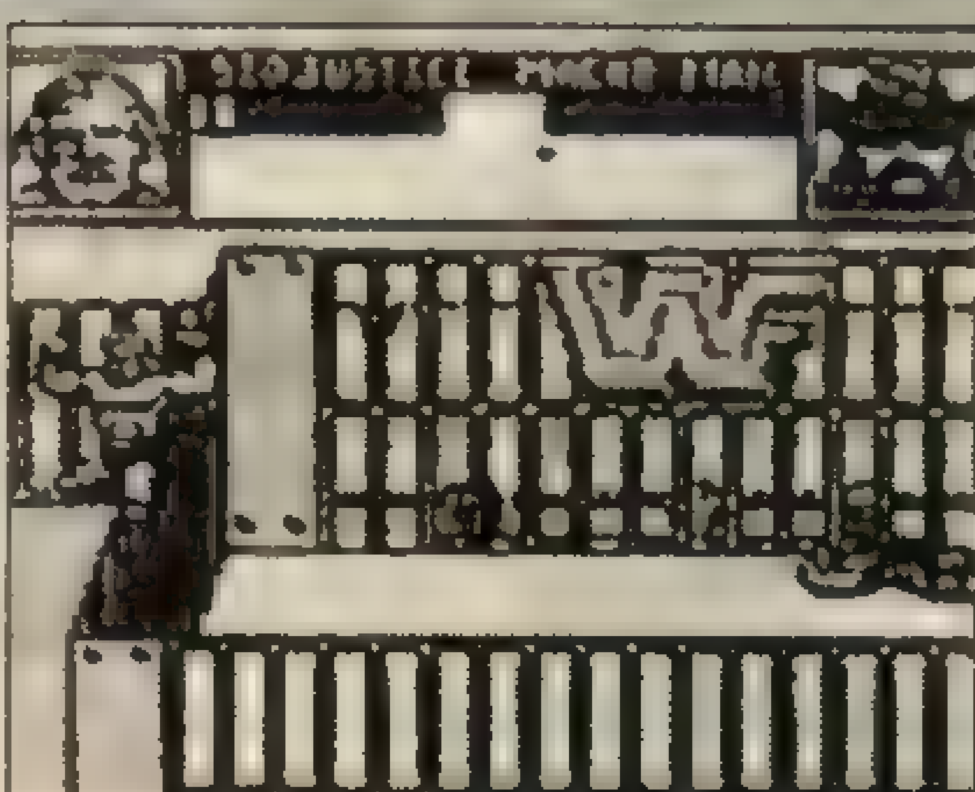
鸭尾巴2



●CAPCOM
●ACT

使用手杖的特殊动作类游戏，小主人公也因此风靡世界。

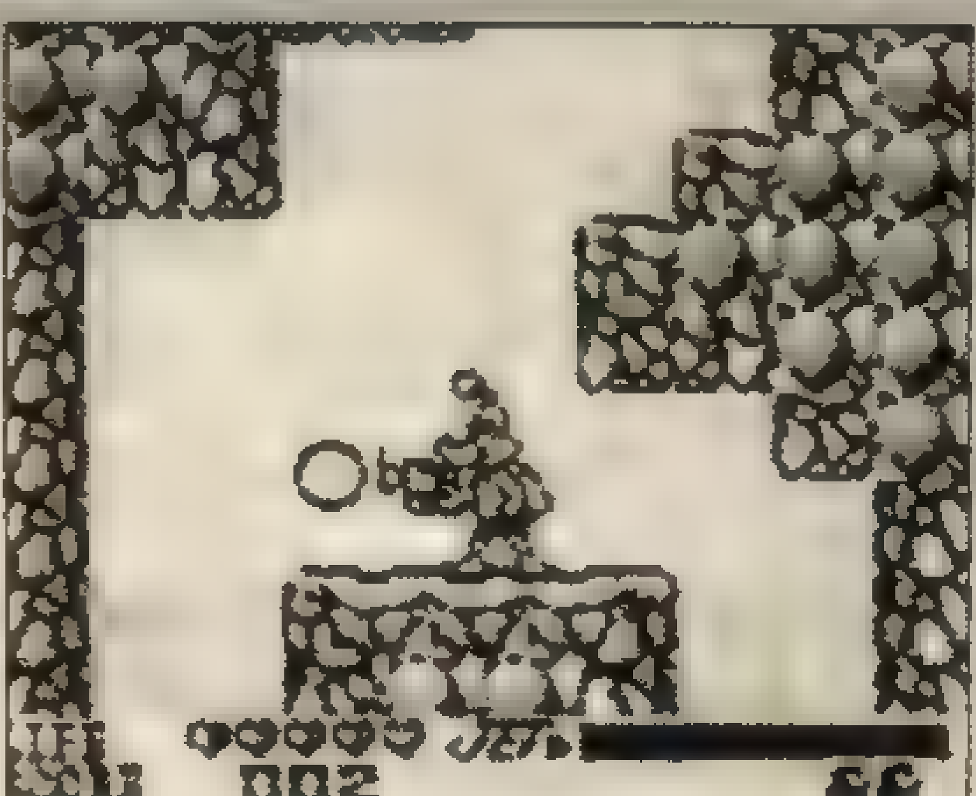
WWF超级明星2



●ACCLAIM
●FTG

世界摔角联赛联盟中最强的六位选手各个身怀绝技，他们在GB上演出了一场斗智斗勇的比赛。

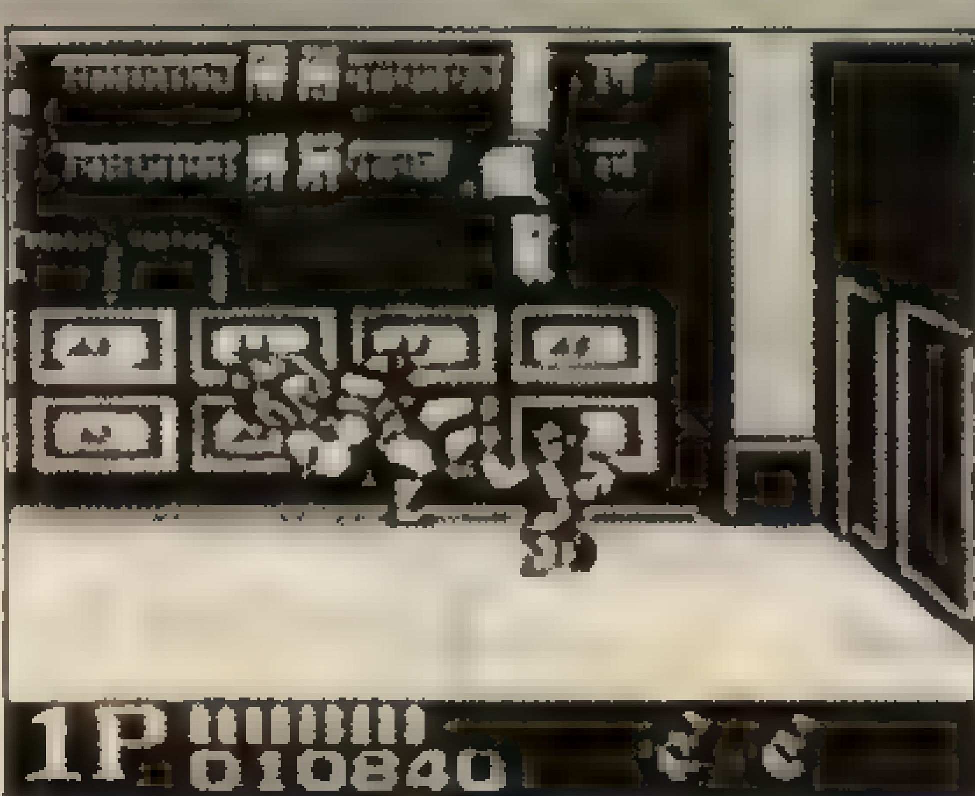
兔宝宝与达菲鸭



●SUNSOFT
●ACT

深受人们喜爱的形象达菲鸭依旧活跃在动作类游戏中。

双截龙



●TECHNOS
●ACT

从霹雳旋风腿到铁膝盖、过肩摔等，使用各种招式击溃罪恶军团，救出心爱的恋人。



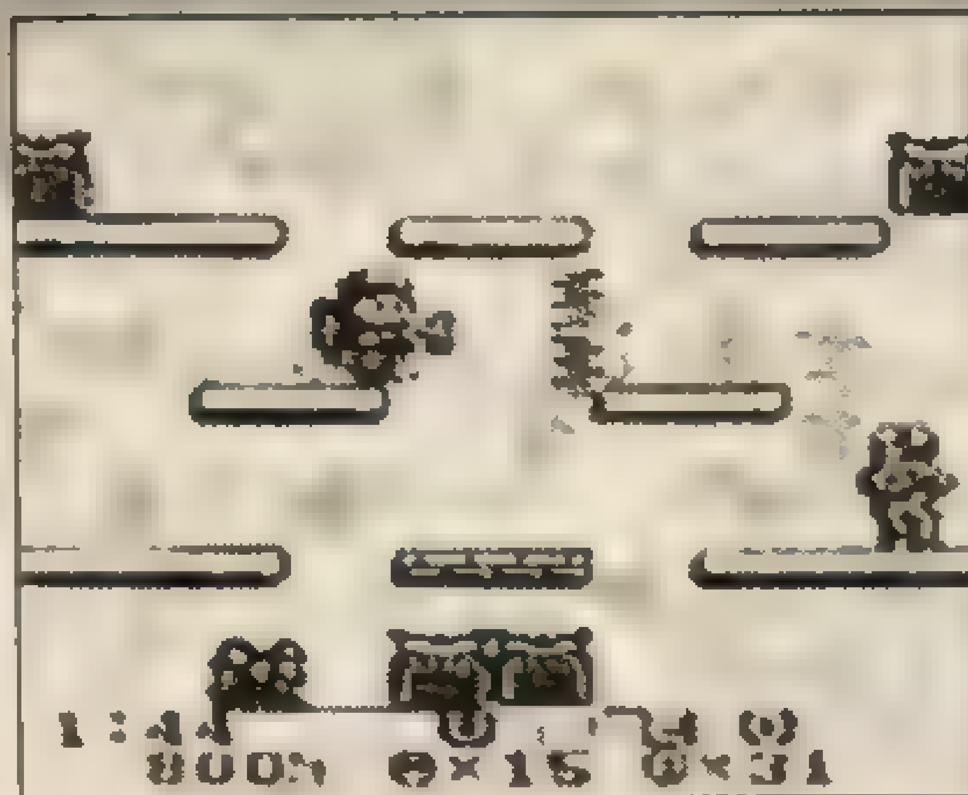
双役满



●バップ
●ETC

与七位个性化的对手同桌较技的仿真麻雀游戏。

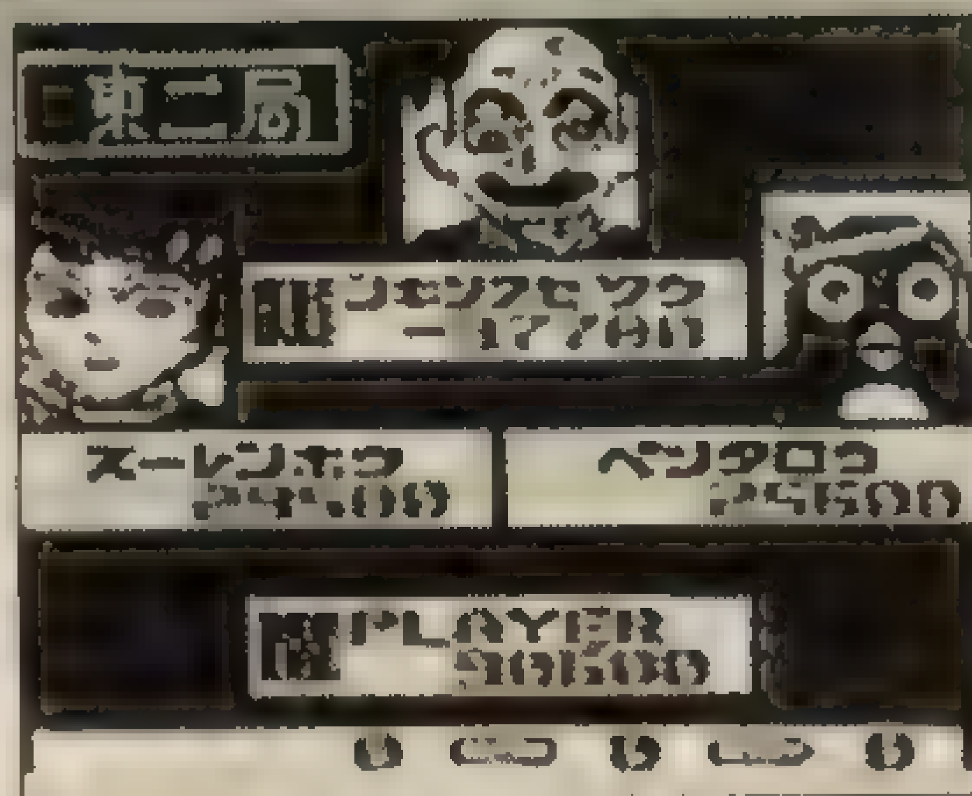
TUMBLE POP



●DATA EAST
●ACT

公害造成了众多怪物的滋生，主人公将用吸尘器将其一一铲除。

双役满 Ⅱ



●バップ
●ETC

可以体验到役满的喜悦的麻雀游戏第二代，可以进行四人麻雀。

国际象棋达人



●ALTRON
●ETC

由棋子和棋盘编织的黑白世界，孕育着一场没有硝烟的战争，向着国际象棋超一流高手目标，前进！

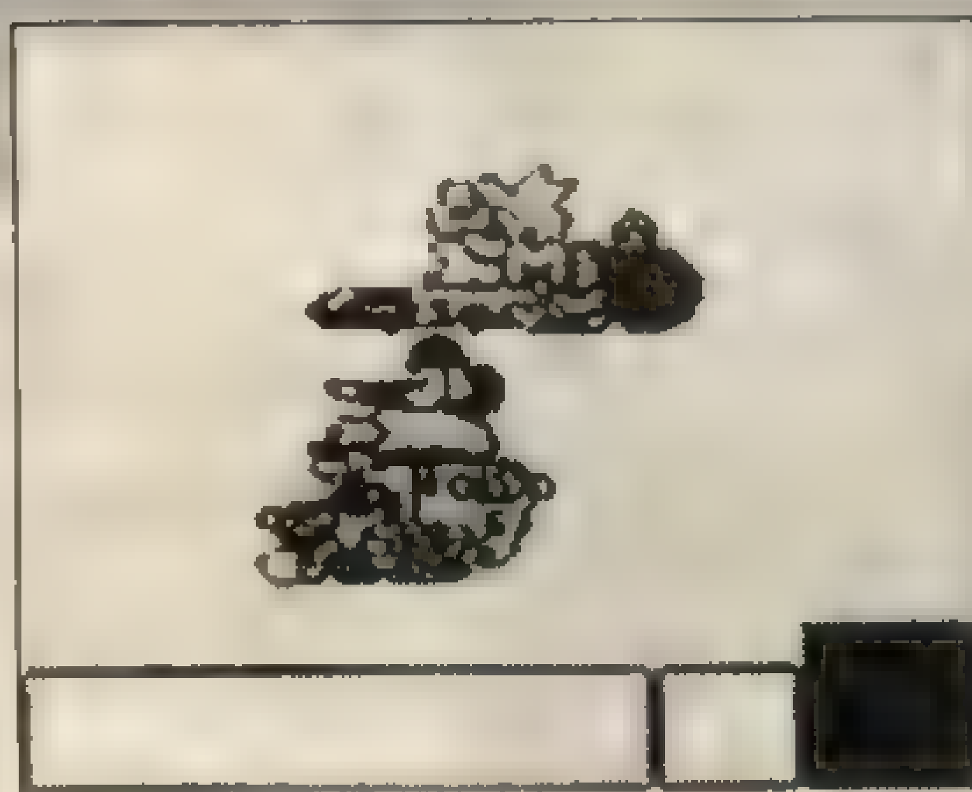
TAMA & FRIENDS 3 丁目精怪大恐慌



●BI
●ETC

以寻找去向不明的小桃为故事主线的迷你游戏，供您欣赏玩味。

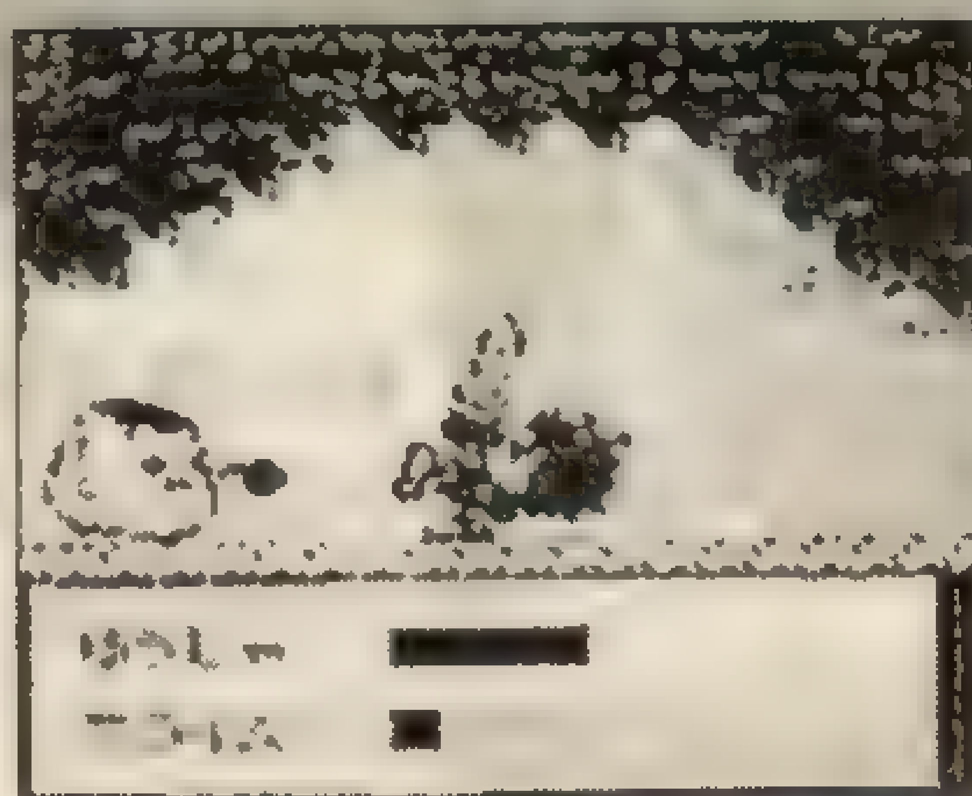
疯狂机器 猛赛车



●ATLUS
●ACT

为了胜出比赛，夺得桂冠，实现光荣与梦想，就连地雷和大炮都可以在赛道上使用。

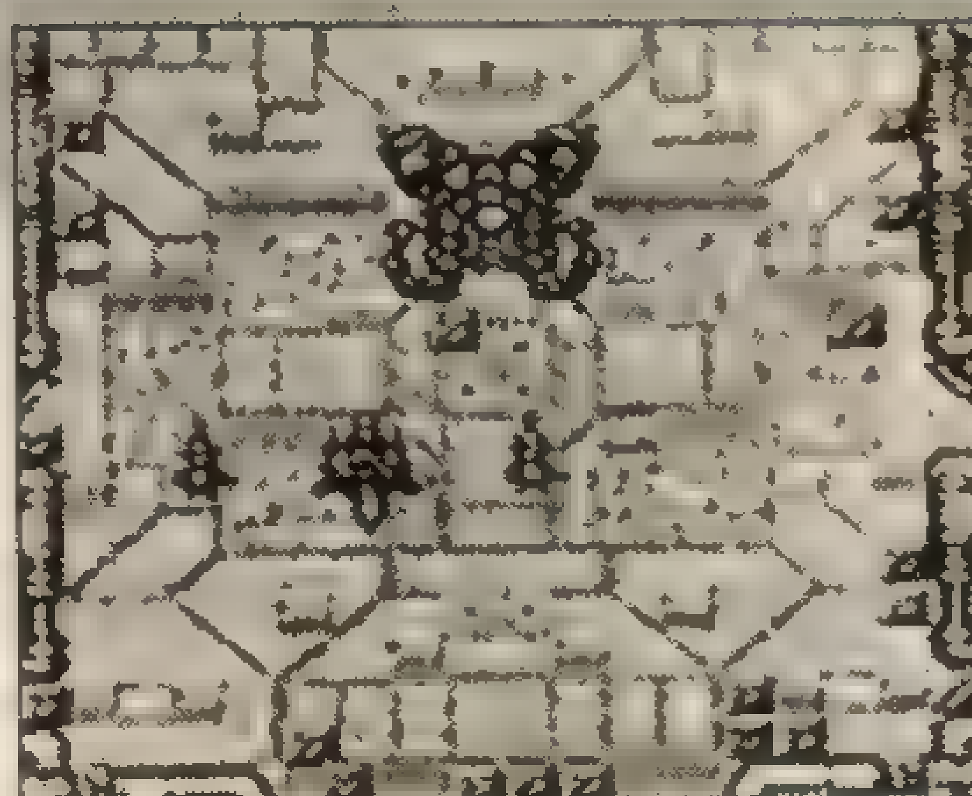
迷宫大陆



●ENIX
●ETC

驾驭你的勇士，向着目标——地下城堡，进发！

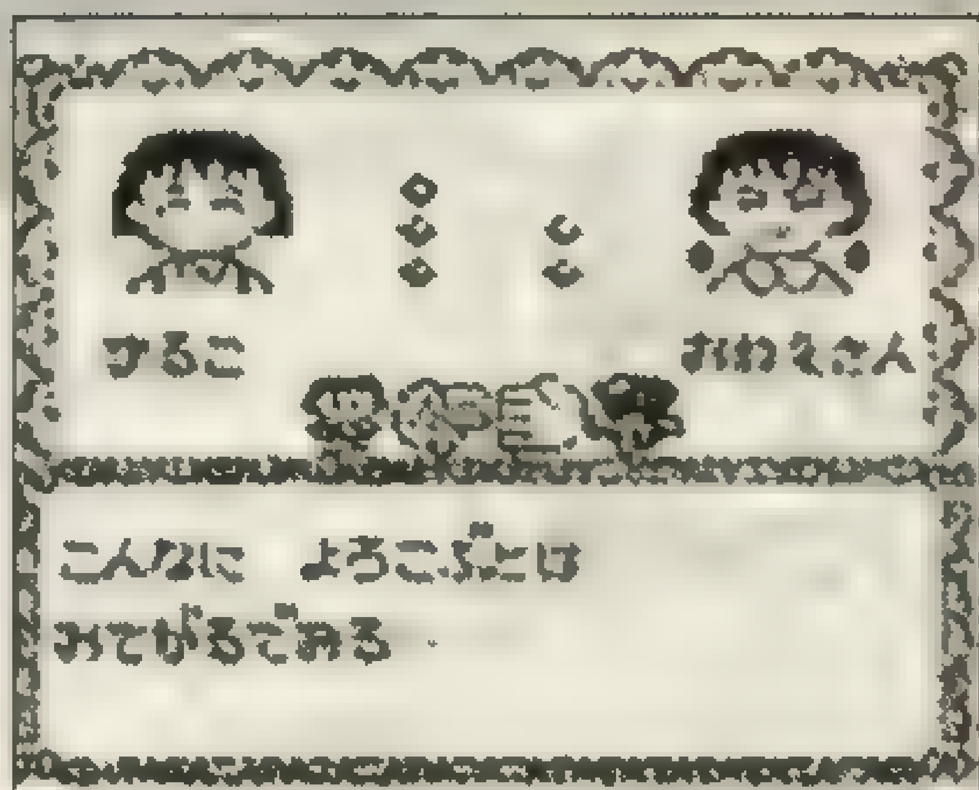
地球解放军吉亚斯



●T & E
●SPG

层次感鲜明的二重背景，强烈的立体感使你身临其境。

樱桃小丸子 零用钱大作战



●TAKARA
●RPG

为了多弄些零花钱，丸子将向花轮君等人发起挑战。

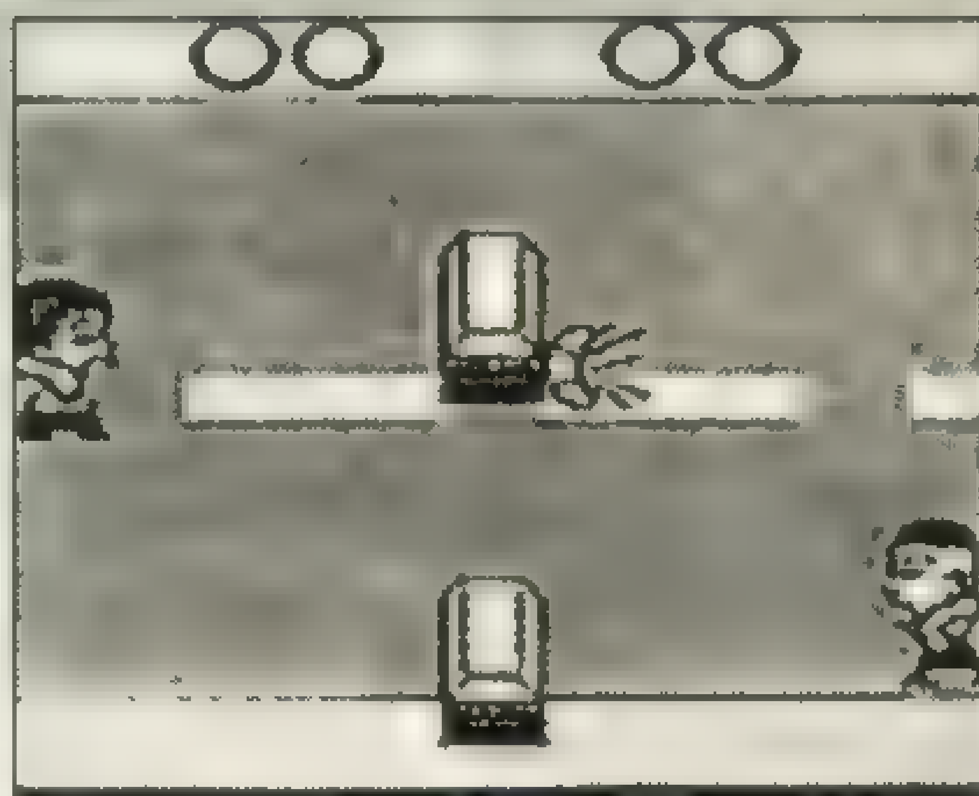
恐怖茶茶丸



●HUMAN
●ACT

只要将所有的白石板用身体撞入海底就可破关，你的茶茶丸将活跃异常。

樱桃小丸子 豪华丸子世界



●TAKARA
●ETC

在丸子的世界里遨游，进行冒险游戏，还可以猜谜！

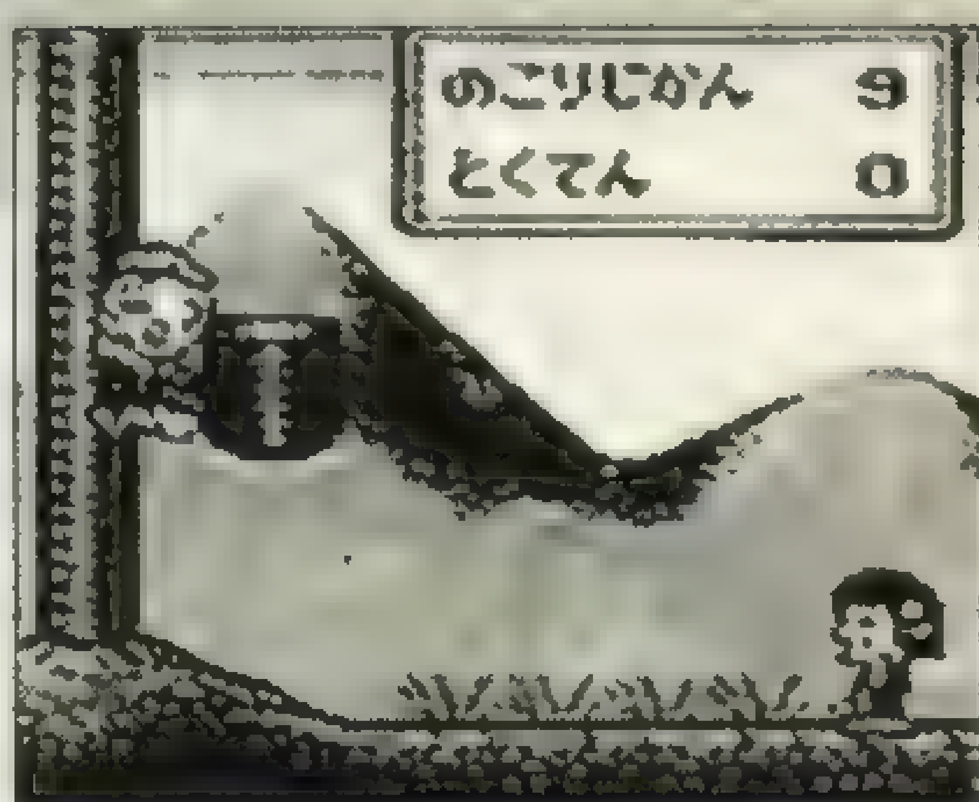
茶茶丸冒险记3"阿比斯之塔"



●HUMAN
●RPG

没有徒劳的战斗和无聊的谜语，只需享受简单冒险的RPG。

樱桃小丸子 游戏大奖缋



●TAKARA
●ETC

玩家扮演樱桃小丸子，向学校主办的游戏大会中的11个迷你游戏挑战。

直升机作战Ⅱ



●VICTOR
●STG

操纵直升机，要援救一定人数的伙伴后才能过关。

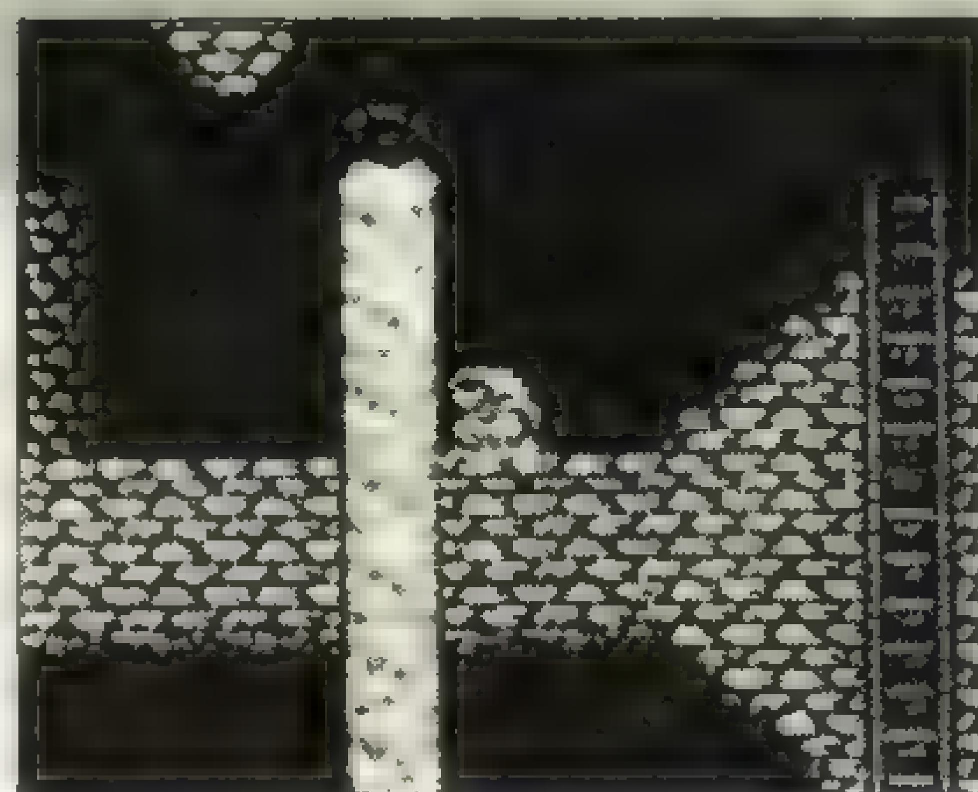
樱桃小丸子4这里是日本王子殿下



●TAKARA
●ETC

系列第4代，丸子将不断进行迷你游戏，从而收集礼物。

TWIN



●ATHENA
●RPG

有从上看、从侧看两种视角，地图极其复杂。

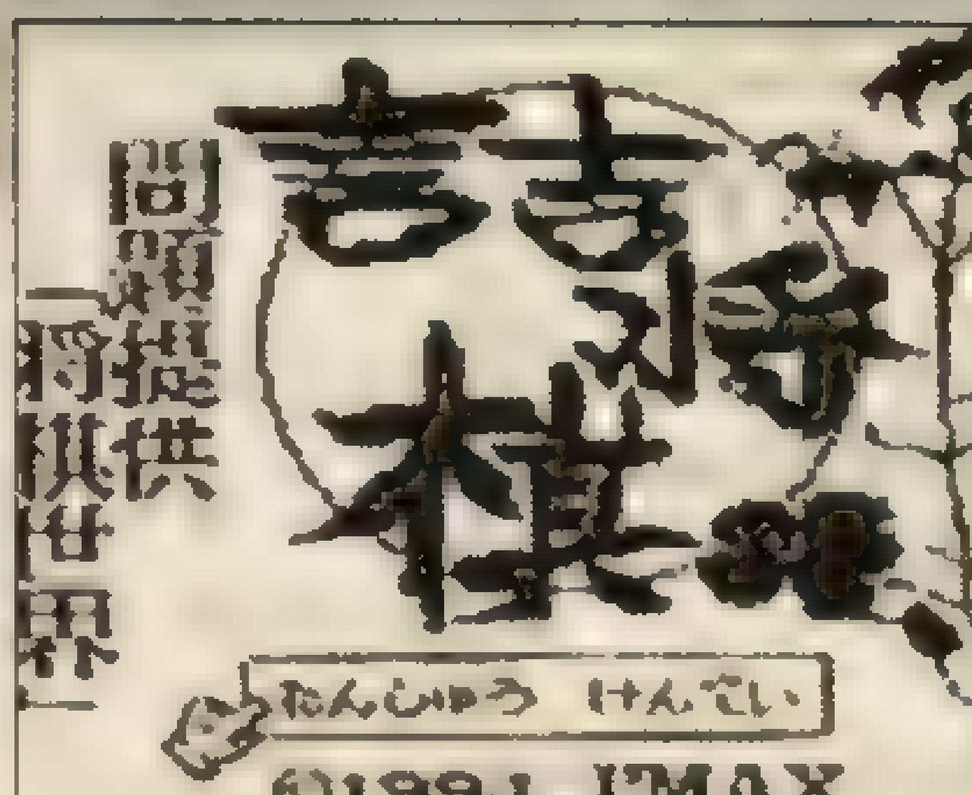
兵蜂



●KONAMI
●STG

和博士尼奇之间的血腥战斗。用子弹敲铃铛，吃不同颜色的铃铛，可以得到不同的特殊能力。

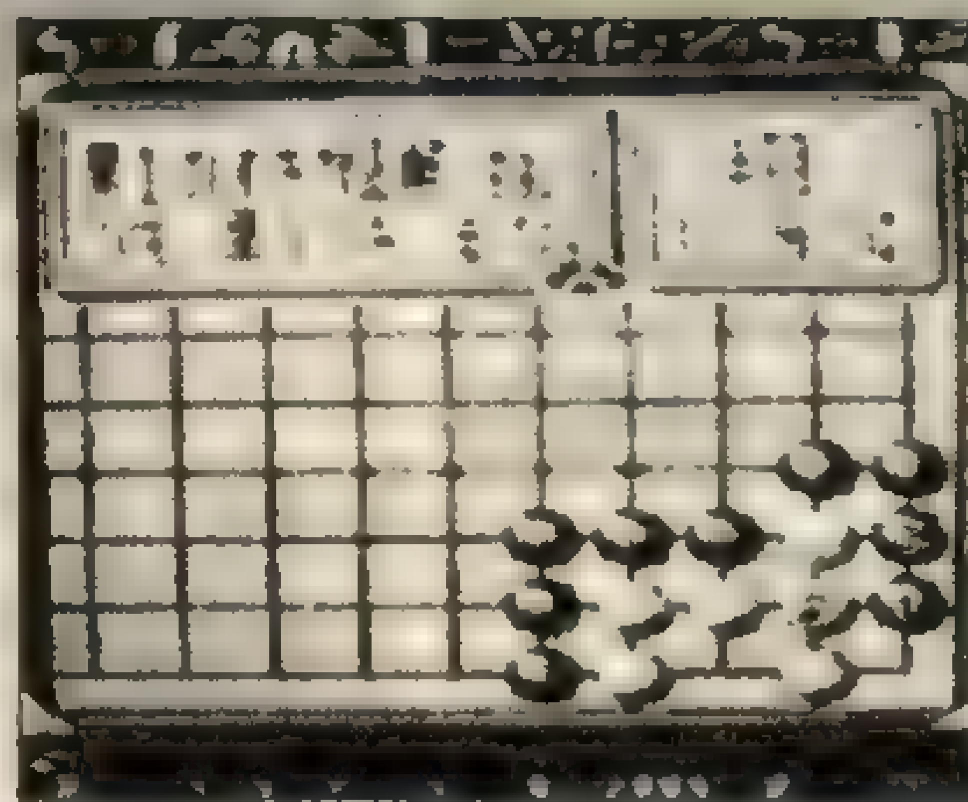
将棋难题 问题提供 将棋世界



●IMAGINEER
●ETC

向将棋杂志提供的230道诘将棋问题发起挑战，分别有练习，检定形式。

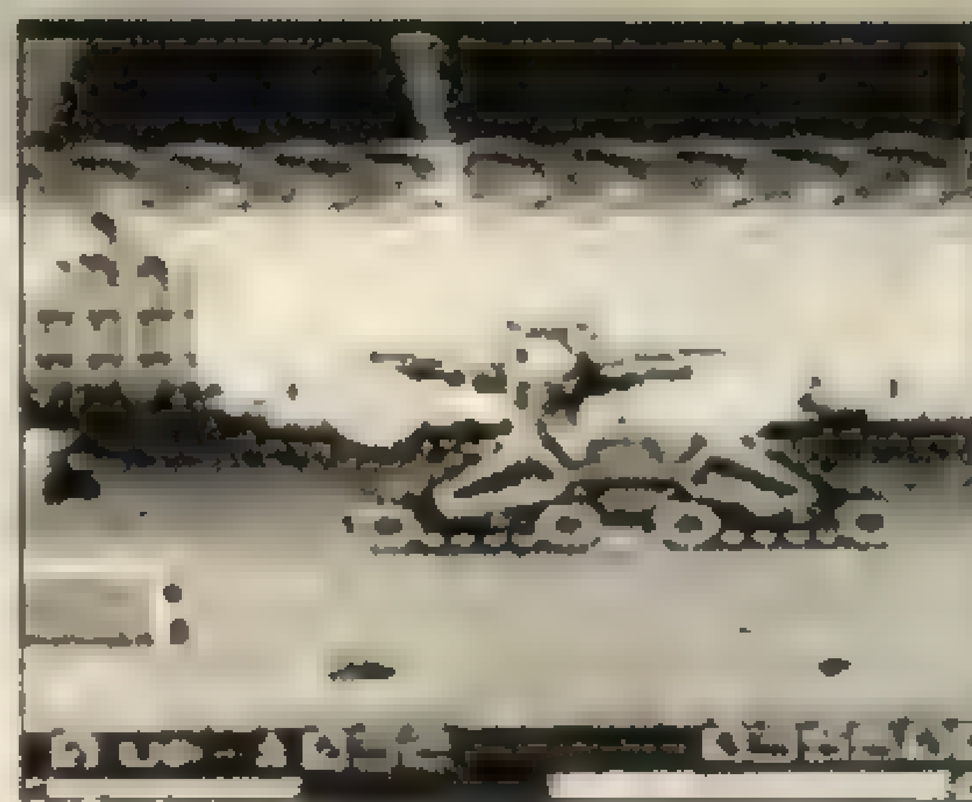
围棋系列1 藤泽秀行 名誉棋圣



●魔法株式会社
●ETC

名誉棋圣藤泽秀行监修的正式围棋软件。

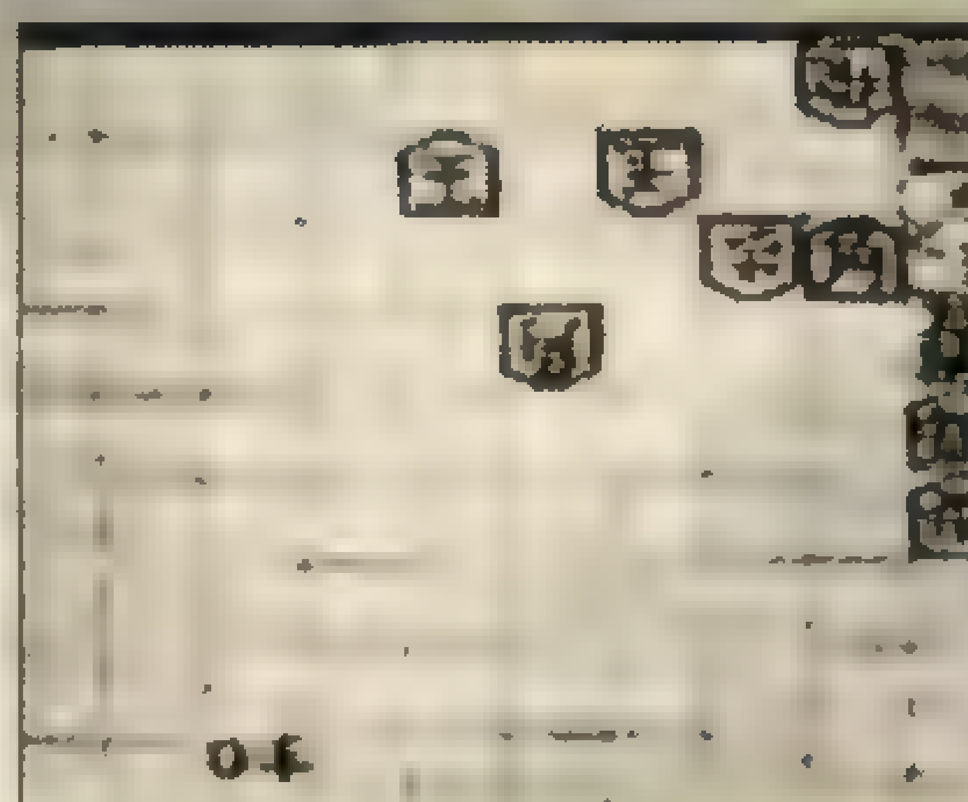
T2



●ACCLAIM
●STG

人类正处于生死存亡的危情时刻，玩家将扮演魔鬼终结者，与机器军团和T-1000型机器人作战。

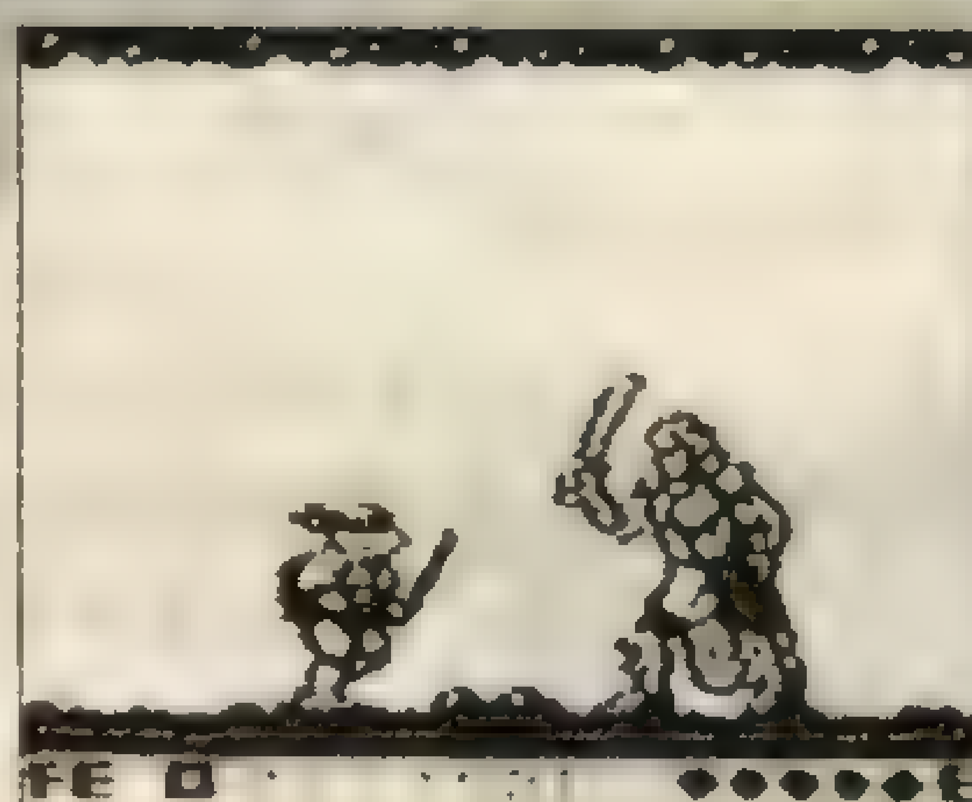
将棋难题～神吉五段



●魔法株式会社
●ETC

由神吉五段提供棋谱的正式的诘将棋，可以用同一形式进行多次练习。

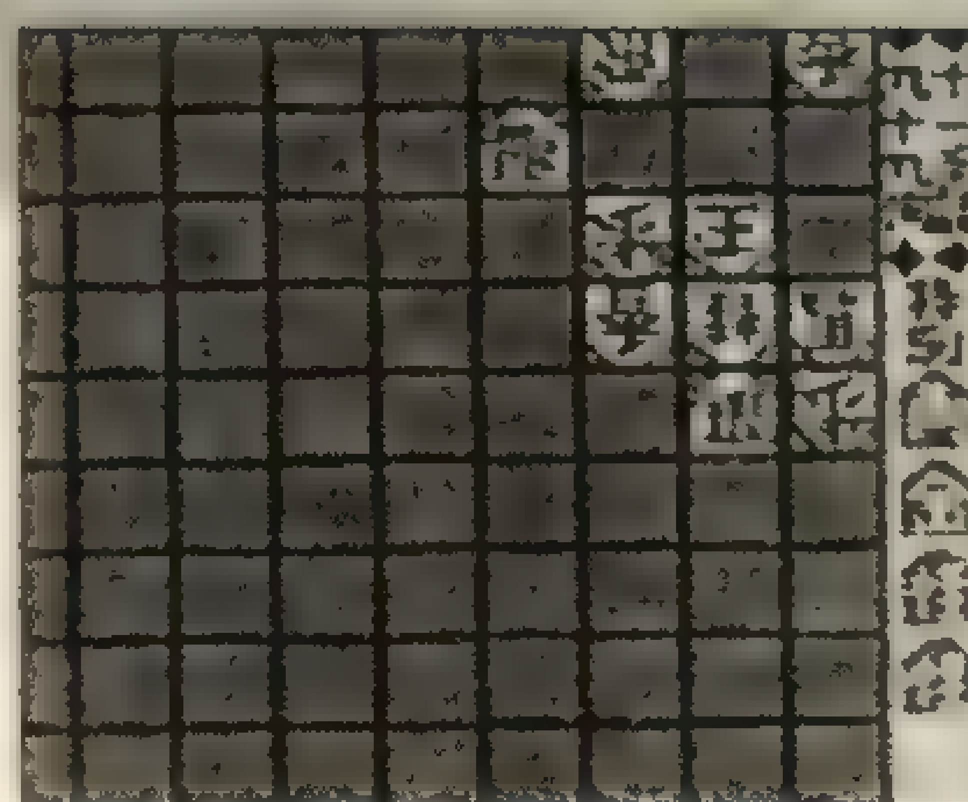
忍者神龟



●KONAMI
●ACT

根据同名动画片改编的GB版，为了救助朋友，神龟忍者将向犯罪组织发起挑战。

将棋难题～百番胜负～



●IMAGINEER
●ETC

对对手的棋子连续施以王手，可以得到充分的享受。

忍者神龟2



●KONAMI
●ACT

GB版第2代，使用4位神龟忍者的任何一位，讨伐邪恶。

忍者神龟3 海龟们千钧一发



●KONAMI
●ACT

神龟忍者们将第三度在GB版上闪亮登场。

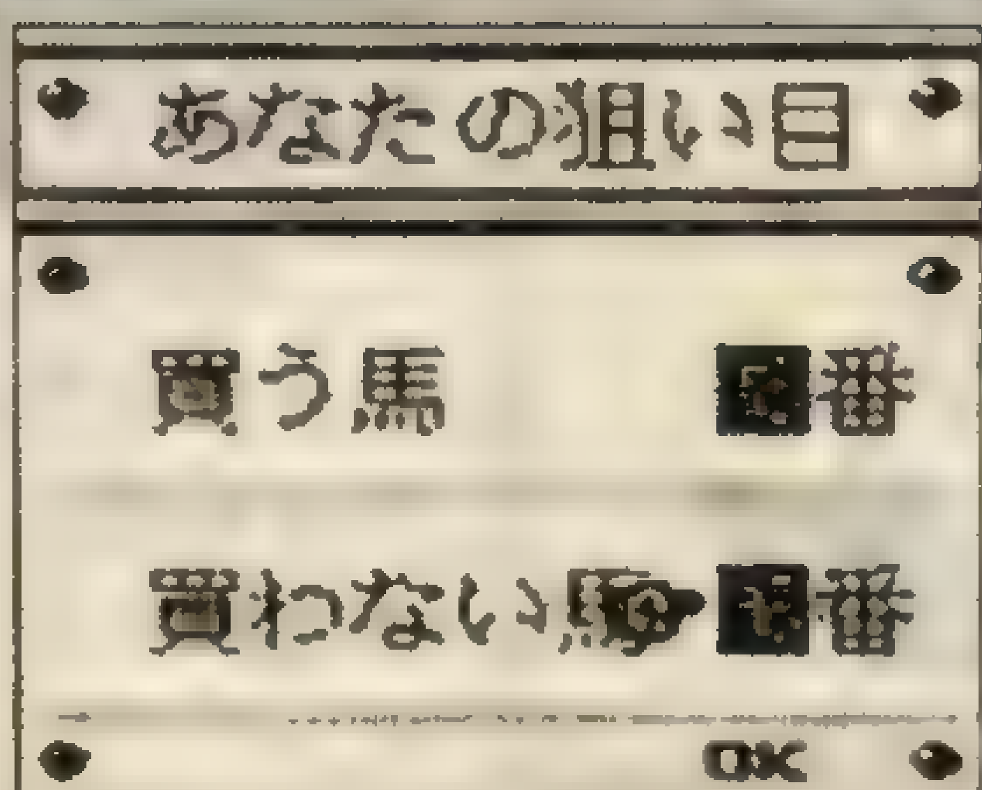
铁球之战 克莱多巴德罗外传



●BANPRESTO
●ACT

用强有力的铁球作为武器，进行战斗的动作游戏。

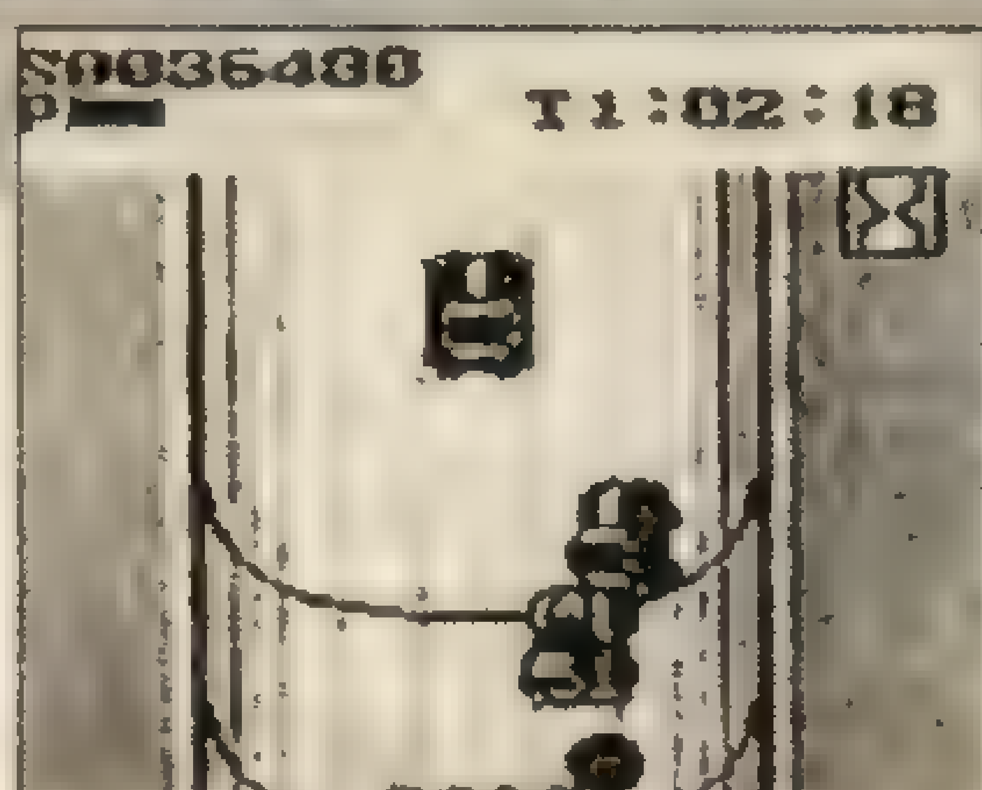
疯狂赌马



●日本商业
●ETC

只需输入跑马番号和赌率即可的简单操作。

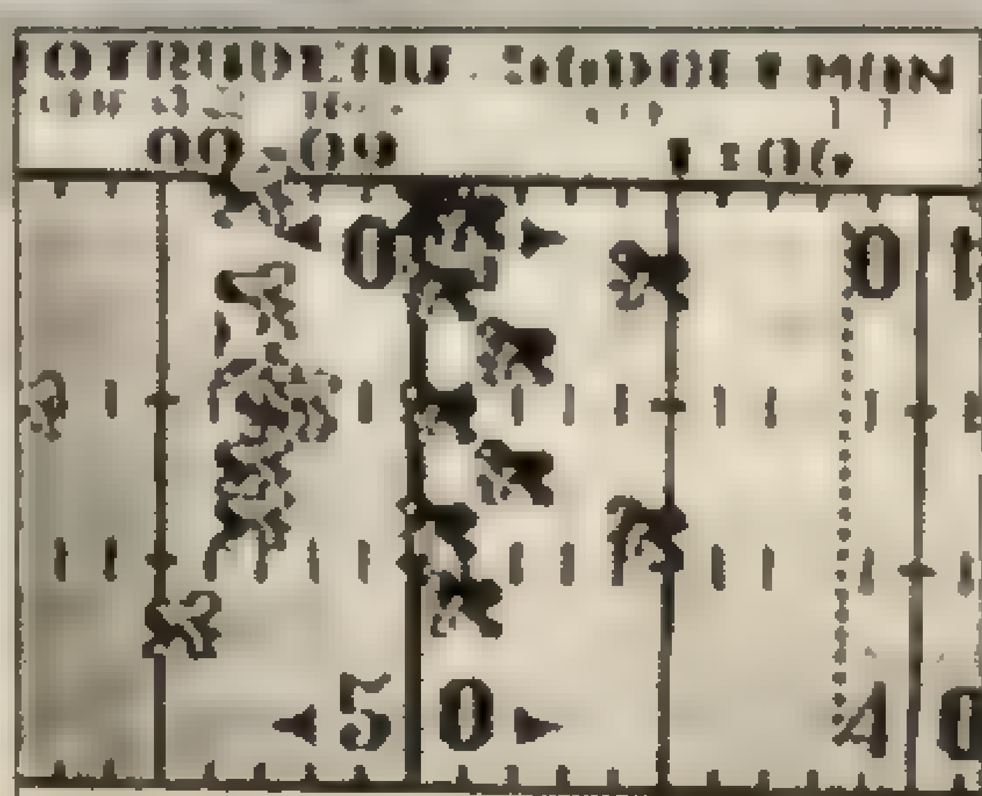
死亡狂热争夺



●COPYA SYSTEM
●ACT

用弯弯曲曲的半圆形钩做跑道，可以冲撞敌车和障碍物的奇异赛车。

橄榄球



●TECMO
●SPG

将沿袭NFL入规则，共28支队伍，展开联赛。

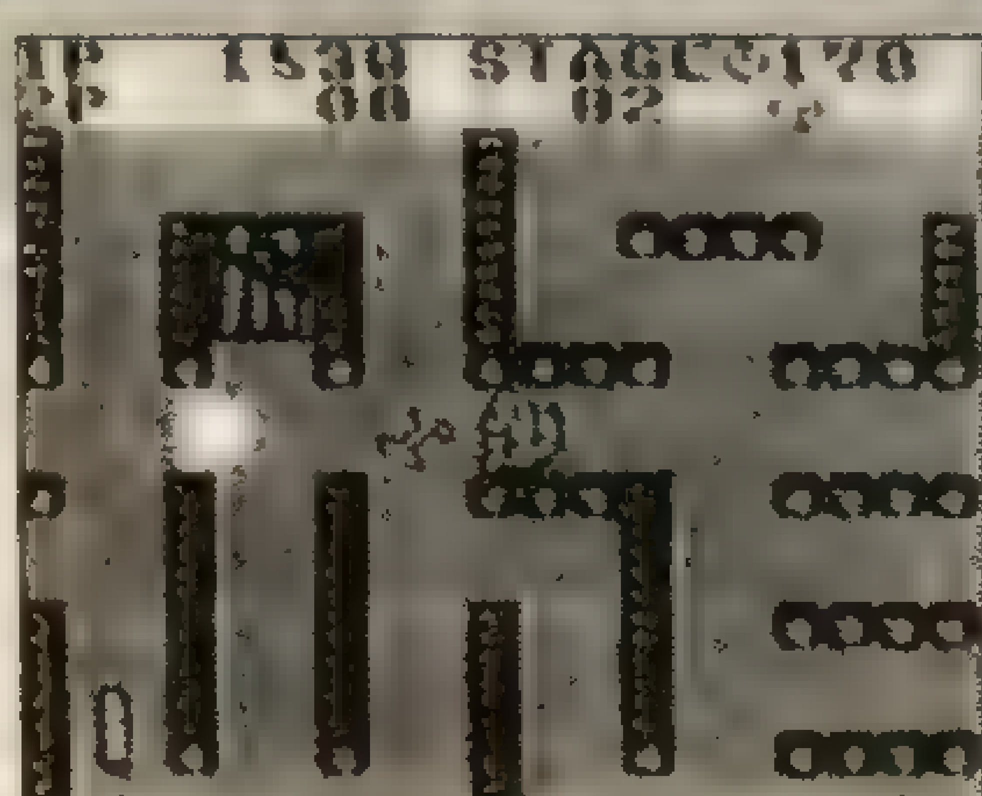
俄罗斯方块



●任天堂
●PUZ

将落下来的方块不留缝隙地堆砌好，那么完全堆实的一行就会消失，使玩家得分。

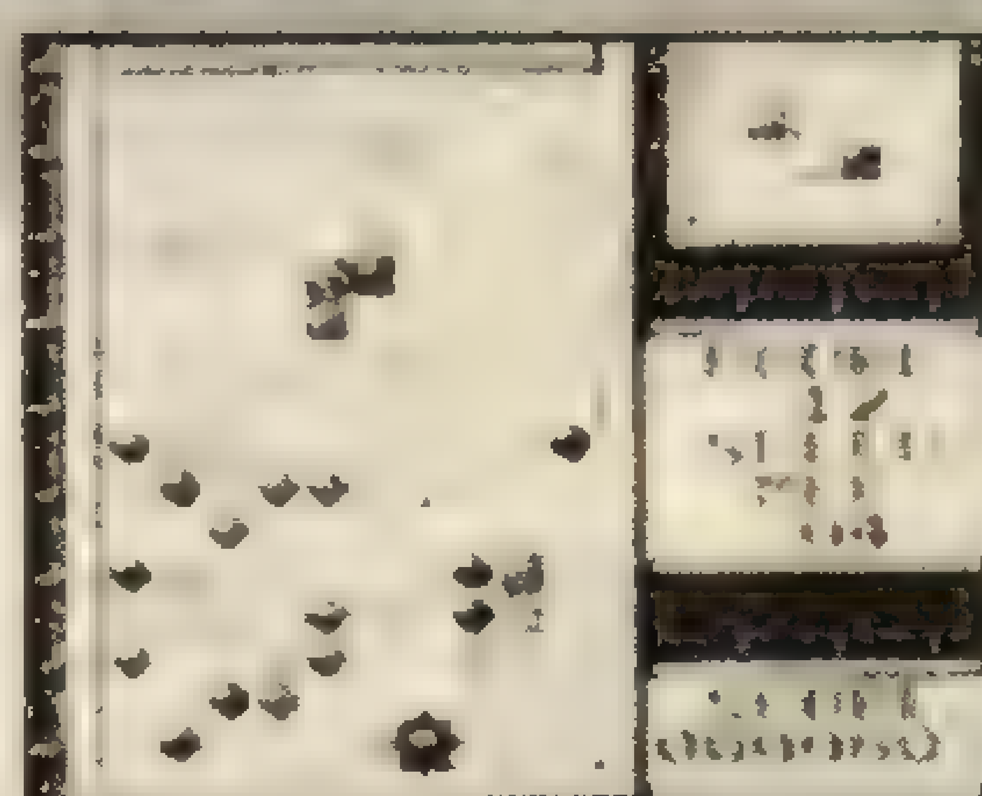
阿斯米君世界



●ASMIK
●ACT

为了打倒魔王煞乌兹，阿斯米君要挖洞埋敌啦！

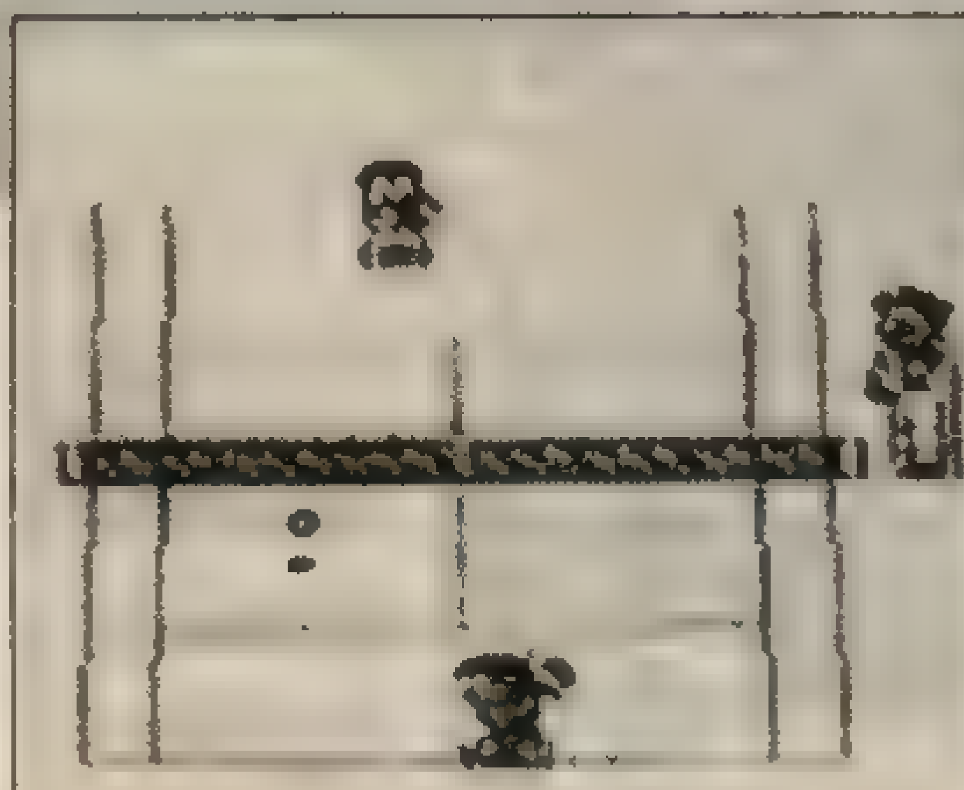
超级俄罗斯方块



●任天堂
●PUZ

用不断闪炼的方块可以一次性消除更多的方块。

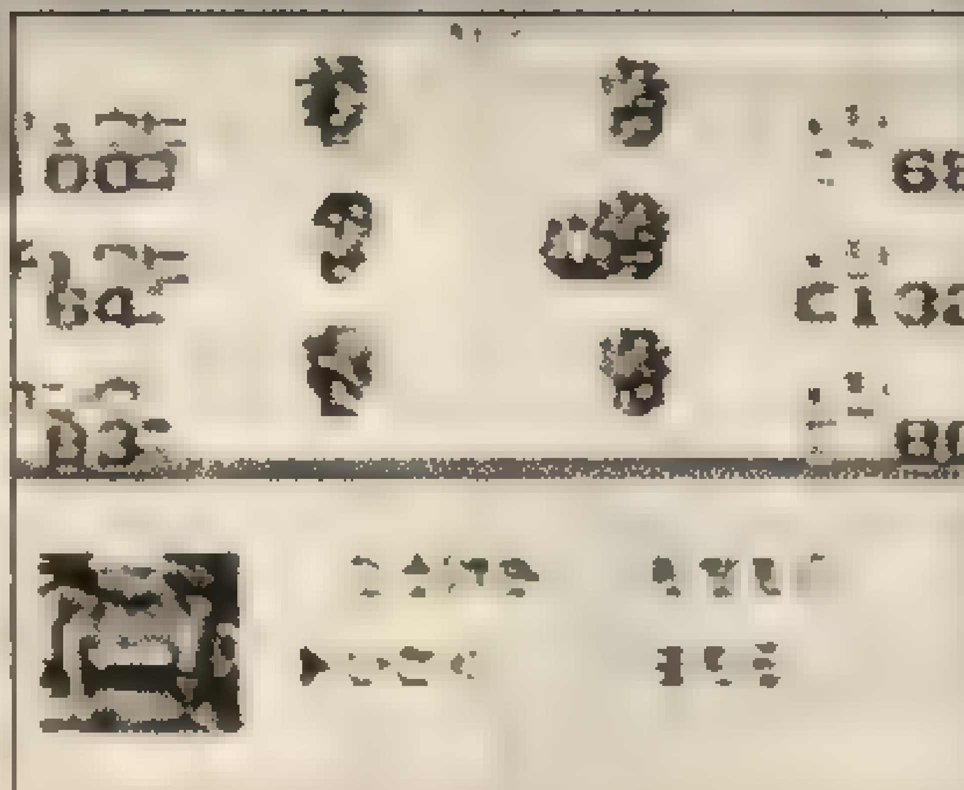
网球



●任天堂
●SPG

使高球、截击空中球等众多技术的难度设定成为可能，裁判是马利奥。

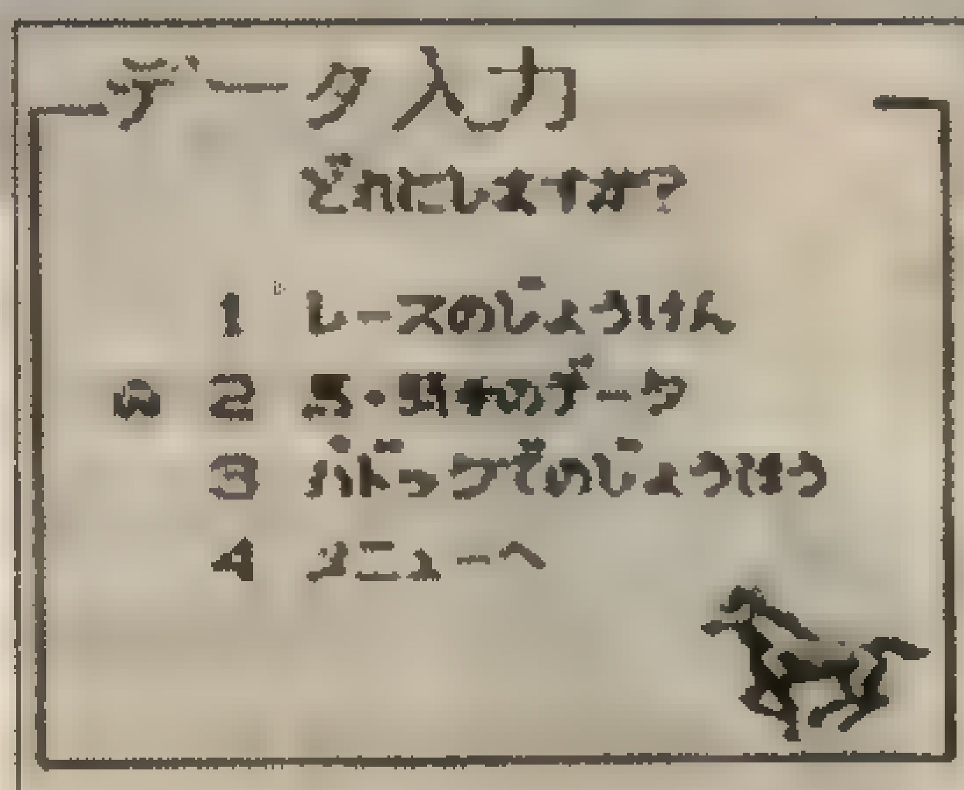
吞食天地



●CAPCOM
●RPG

将描绘"三国志"世界的同名漫画搬上了GB版。

DX马券王Z



●ASMIK
●ETC

将GB变成赛马预想机的"DX马券王"第2代，与赛马番号及其连胜场次相对应。

鱼雷射程



●SETA
●ACT

操纵潜水艇，用鱼雷攻击敌人的动作游戏。

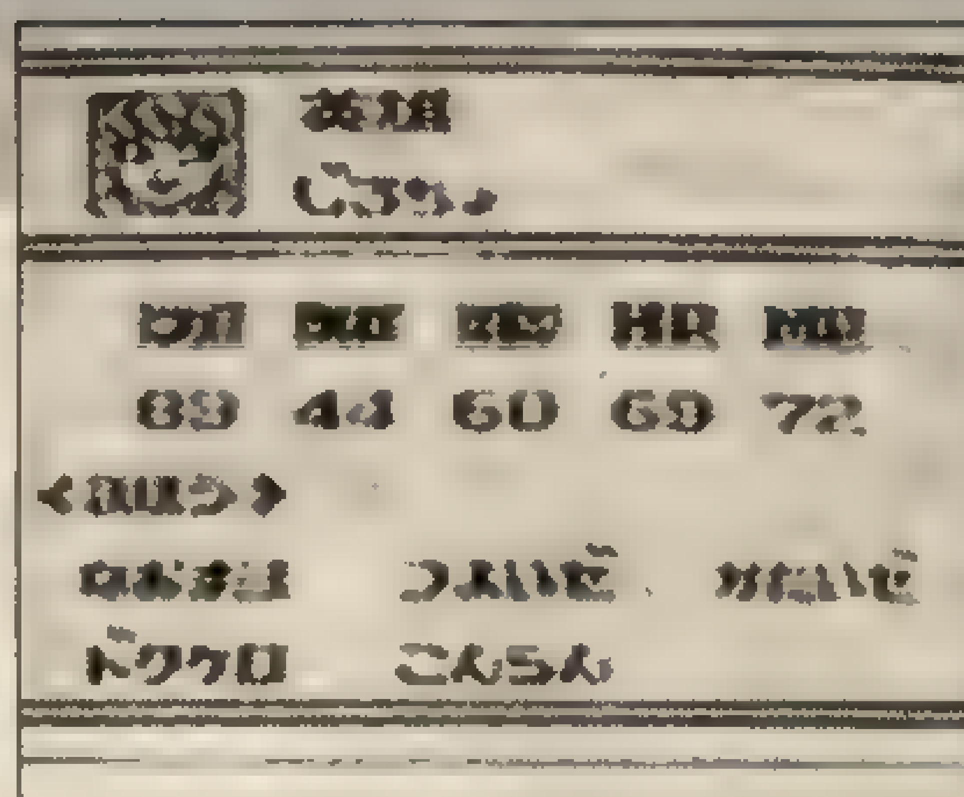
电视锦标赛



●YUTAKA
●ETC

集萃了"激斗！扒金库之王"和"大吃选手权"两款游戏的合辑。

东京战鬼



●HUMAN
●SLG

从5个国家中任选1个来统一大陆，共有英雄200人闪亮登场。

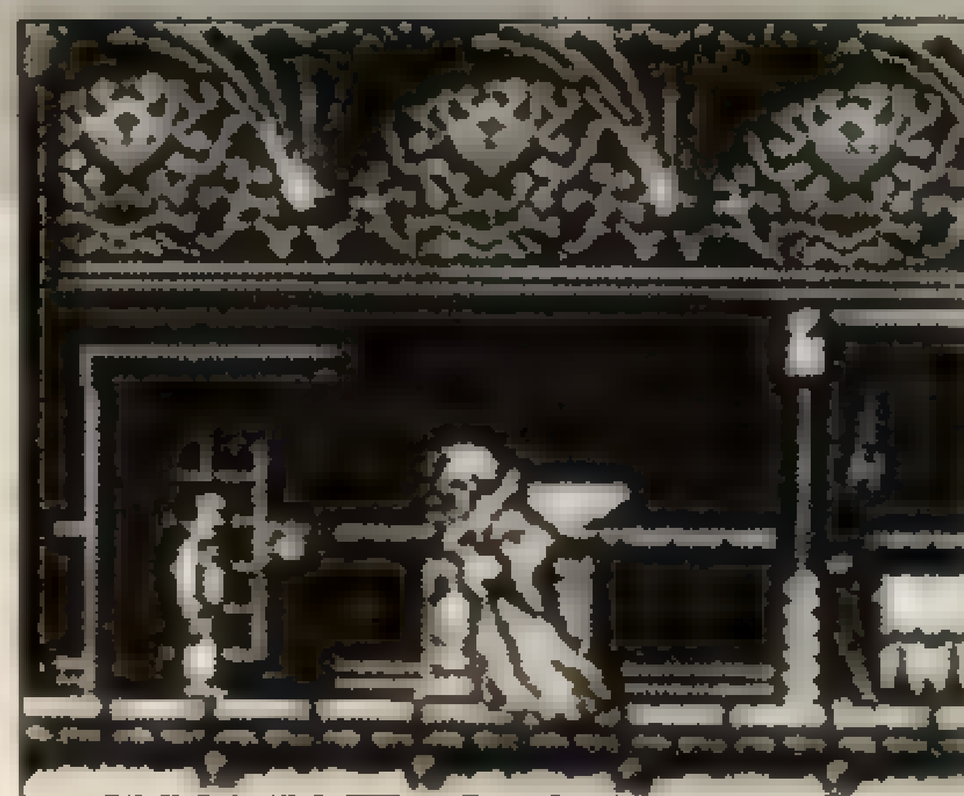
天神怪战



●不明
●STG

用拥有的钱可雇佣五位天神，利用特殊的变身攻击与妖怪对决。

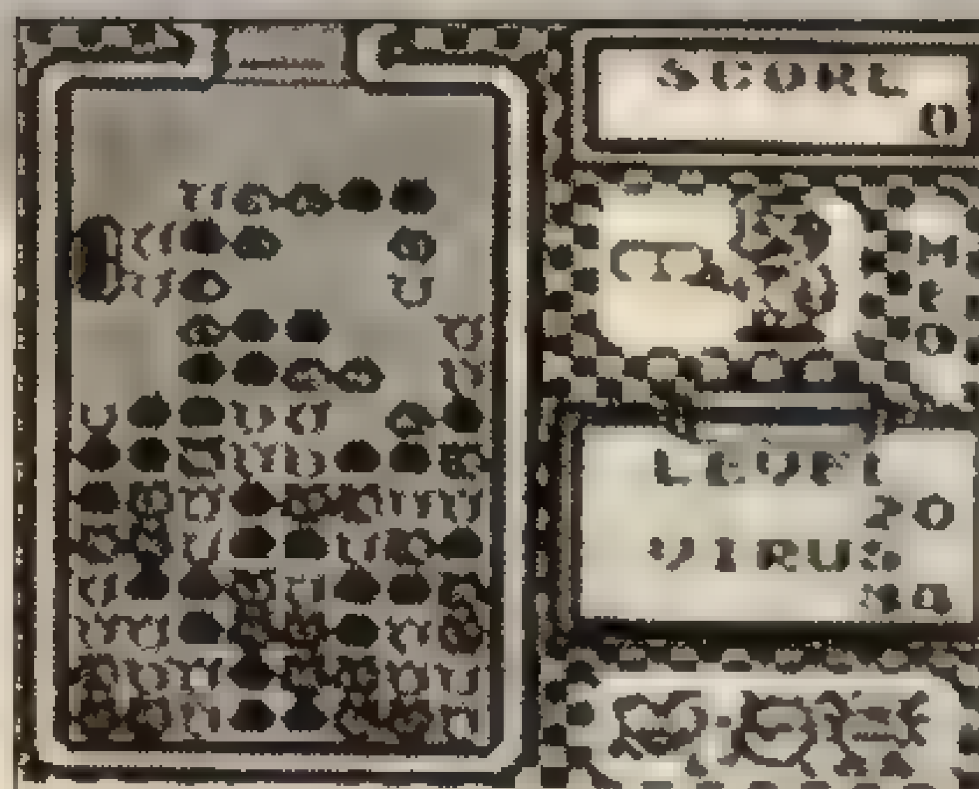
科学怪人 弗兰肯



●不明
●ACT

主人公弗兰肯斯坦，将历险去寻找被分解了的恋人的碎片。

医生 马里奥



●任天堂
●PUZ

面对病毒，只要将同一颜色的胶囊，4个以上横或纵排成一列，即可使之消失。

躲避球小子



●TONKIN HOUSE
●SPG

参赛队共计六国。由有参数的选手进行作战的游戏。

迷你麻将 Jr



●大东海
●ETC

被打扮得极富特性的主人公们登场啦！

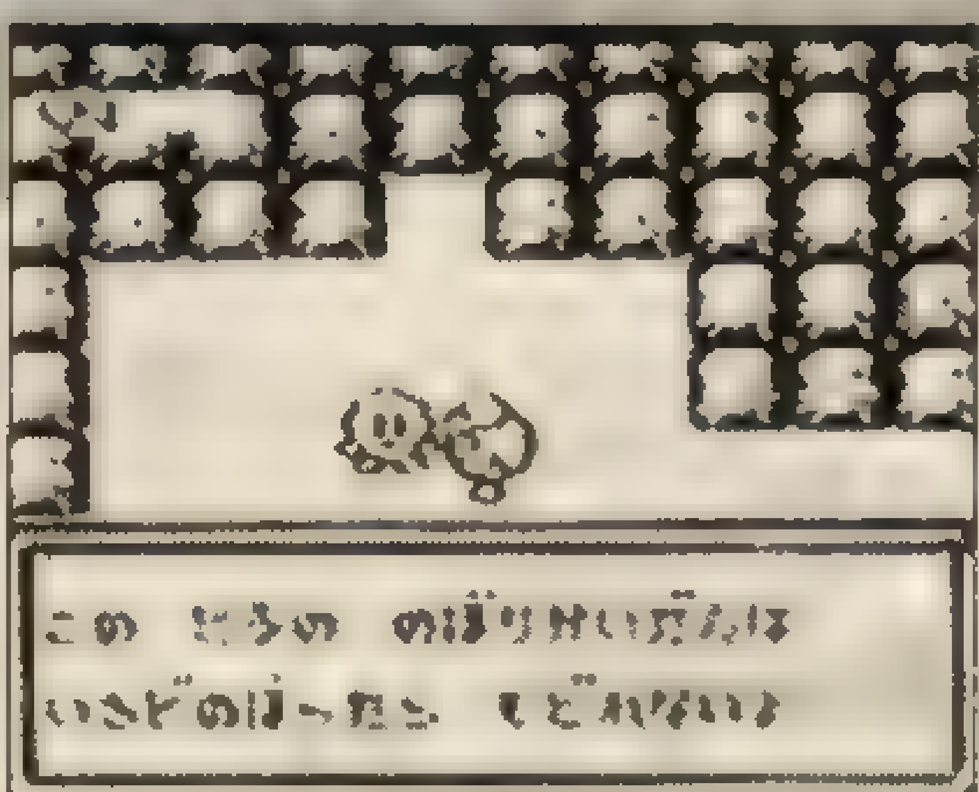
非常幸运星~幸运曲奇·大家都喜欢！



●BANDAI
●ETC

由玩家的运气来决定结果的，充满笑话的游戏。

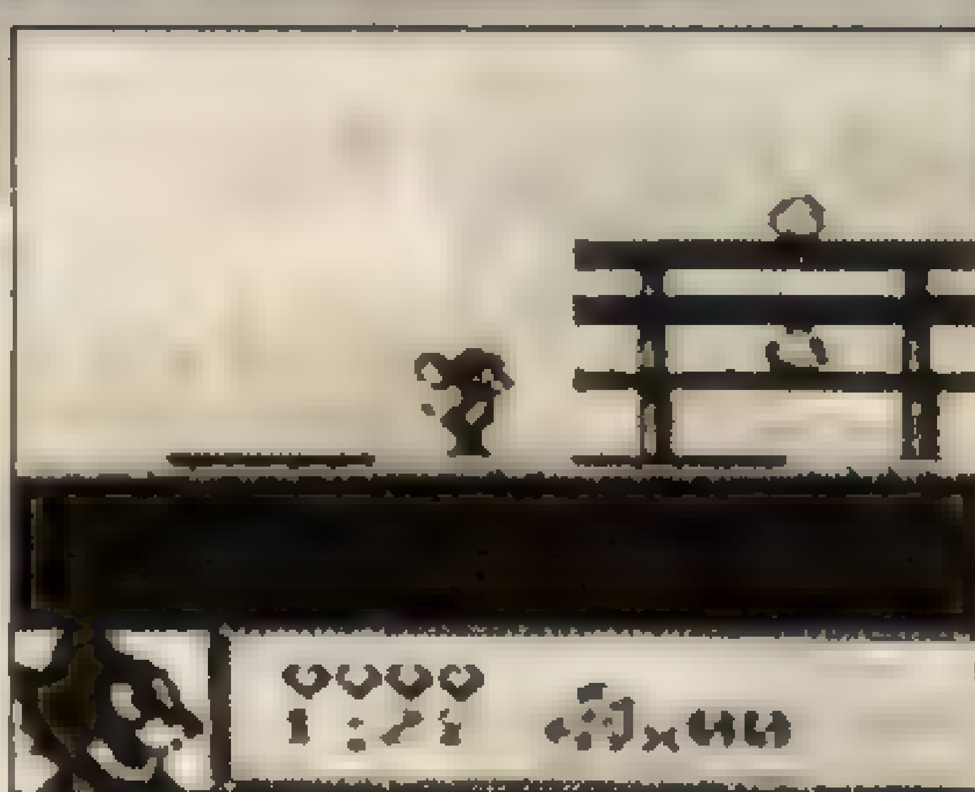
突击！马铃薯们！



●ATLUS
●ACT

作为主人公的蔬菜一边打倒敌人，一边攻破迷路的游戏。

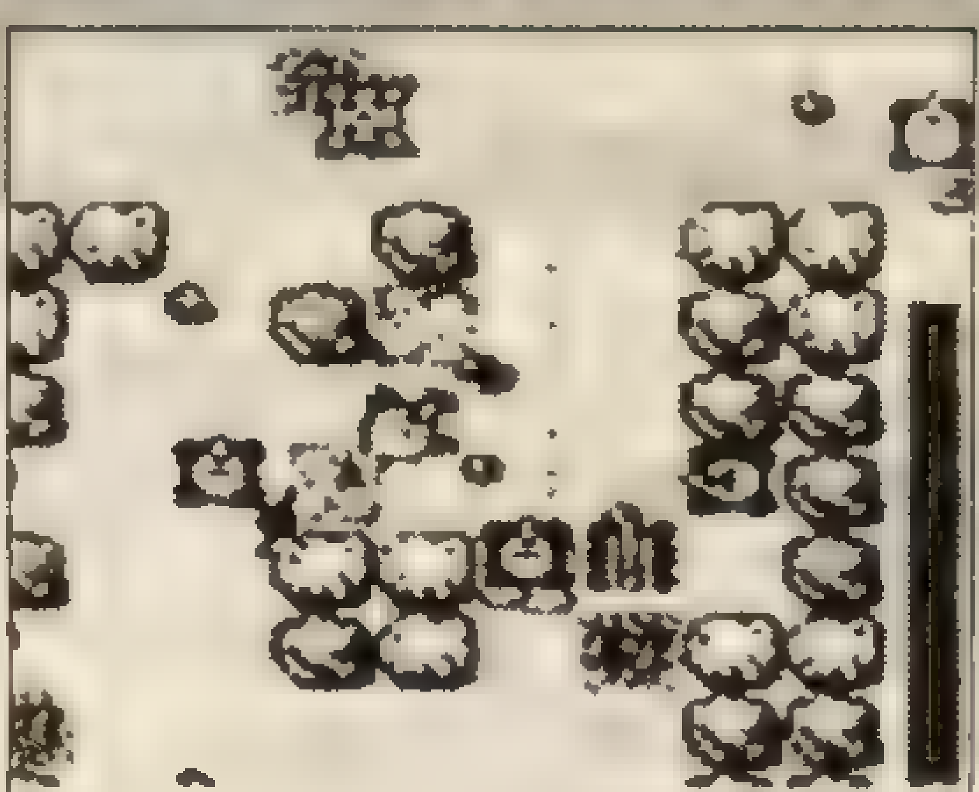
汤姆与杰瑞



●ALTRON
●RPG

操纵杰瑞攻击汤姆，并且寻找塔菲的游戏。

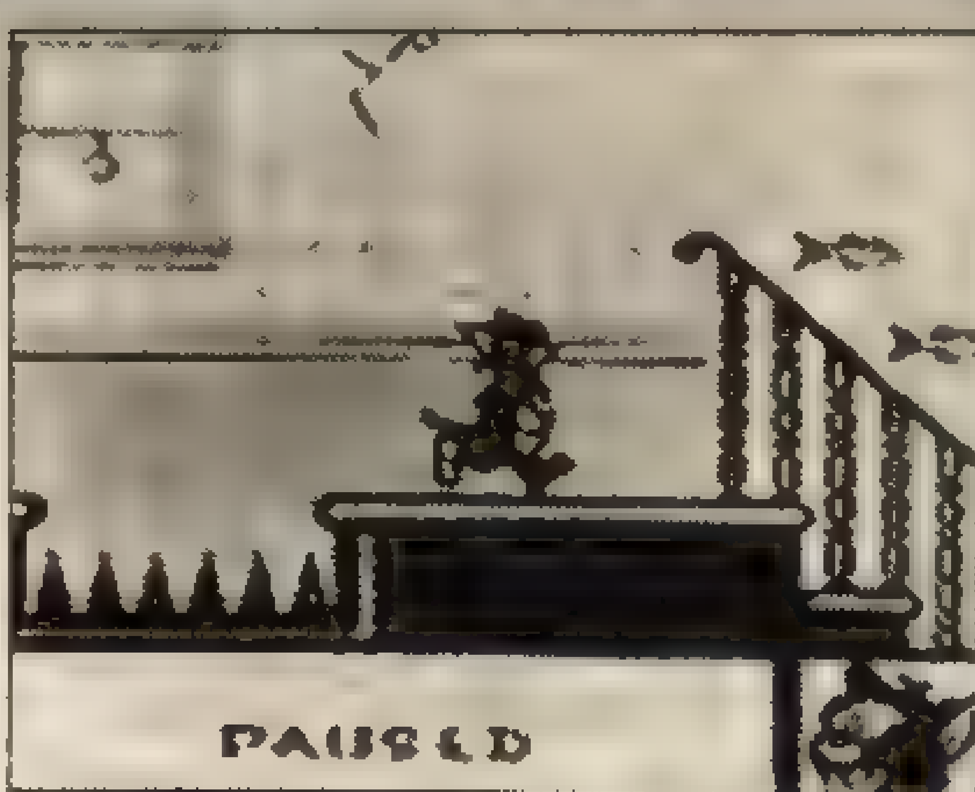
突击！！崩克坦克



●HAL研究所
●STG

只能右旋转的战车，越过障碍物前进。可4人对战。

汤姆与杰瑞·第二部



●ALTRON
●ACT

与共同的敌人作战，2只组成一组，互相交替对敌。

机器猫·对决秘密道具



●EPOCH
●ACT

操纵机器猫，解救飞入迷路空间的野比。

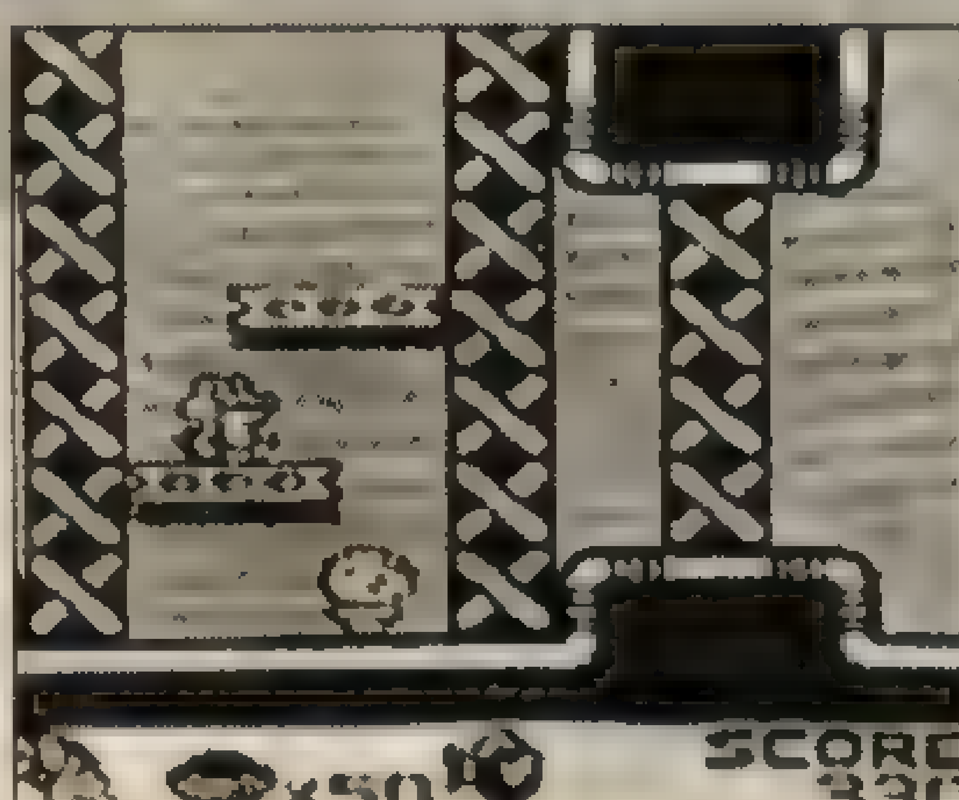
屠龙战记



●EPIC SONY RECORD
●ACT

主人公德克一边收集“生命之石”，一边艰难地在无路之路上前进。

机器猫2·动物行星传说



●EPOCH
●ACT

目的是恢复动物行星的和平。

屠龙记 I



●EPOCH
●RPG

为取得4项王冠，单挑三头龙的冒险游戏，乃RPG的名作。

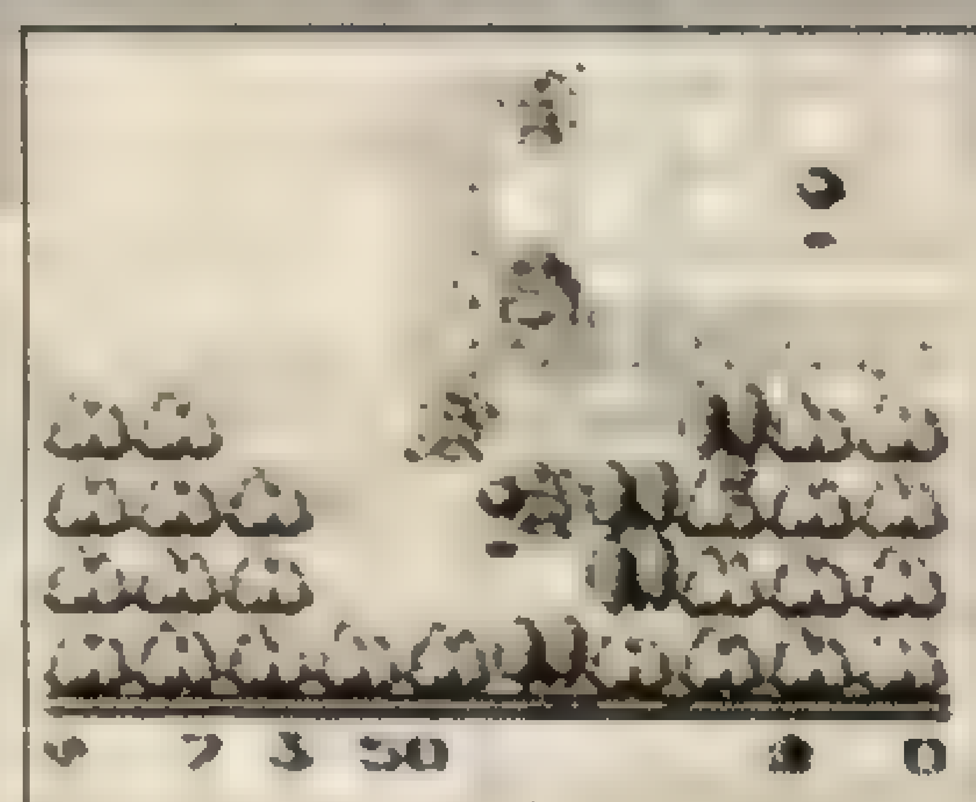
德拉克拉传说



●KONAMI
●ACT

为了打倒德拉克拉吸血鬼伯爵，克里斯多夫与魔鬼进行战斗。

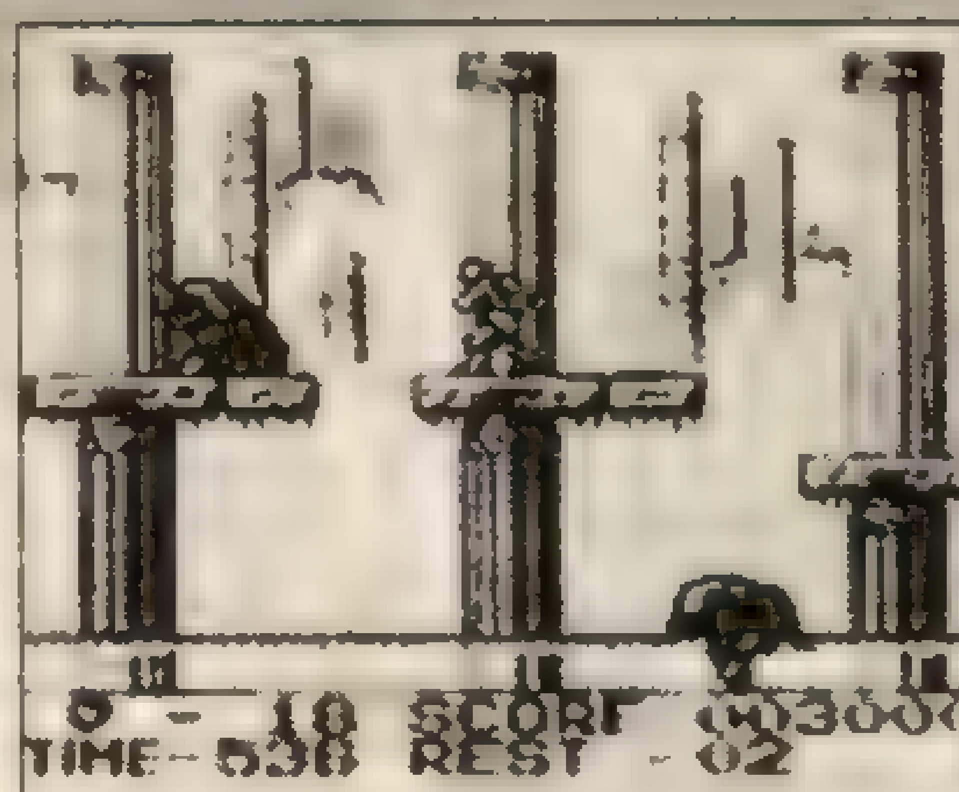
屠龙记外传·睡眠的王冠



●EPOCH
●RPG

选择主人公的职业，提高与敌作战水平，培养勇者。

德拉克拉传说 2



●KONAMI
●ACT

先攻下四座城池，才能进攻德拉克拉之城。陷井惊险之极，无以伦比。

龙尾巴



●I' MAX
●PUZ

使用铁钉在迷路中行进，将龙封印的动作解谜。

龙珠Z·悟空飞翔传



●BANDAI
●RPG
忠实于原作的游戏构成，数种有名的场面将重现眼前。

妙妙猫世界



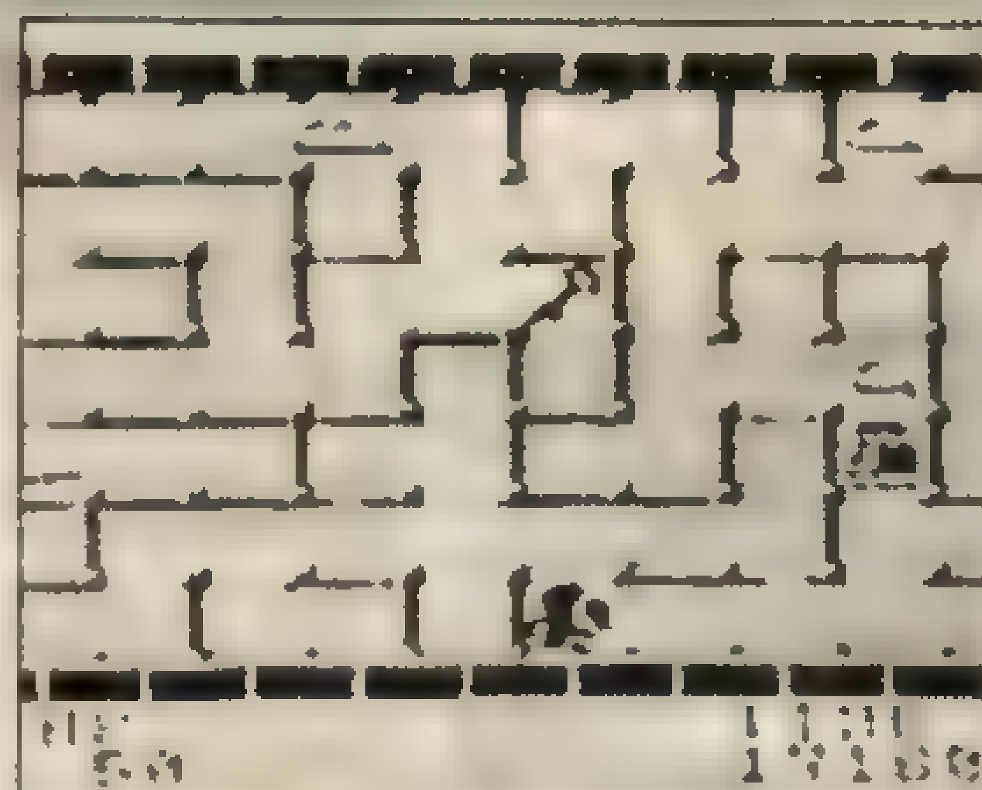
●SUNSOFT
●ACT
主角亚柯普在水、陆、空中的大冒险。模样可爱无比。

运动大竞赛！巴塞罗纳



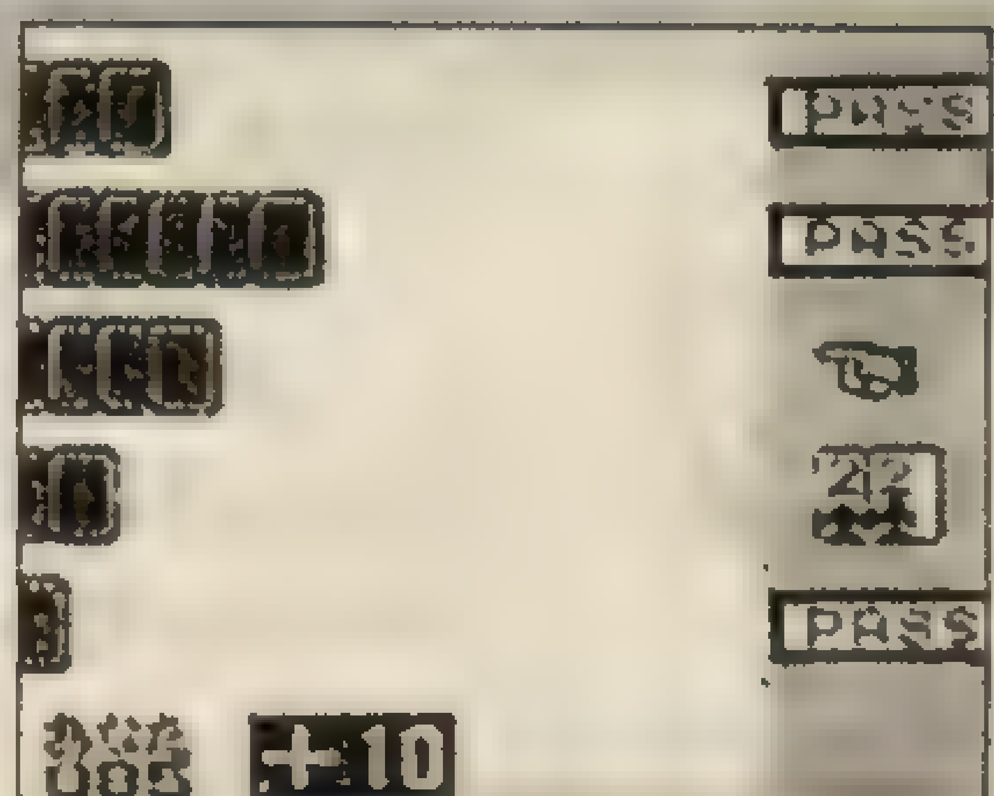
●不明
●SPG
将7种陆上竞技真实再现，有淘汰赛等3种形式。

迷宫塔



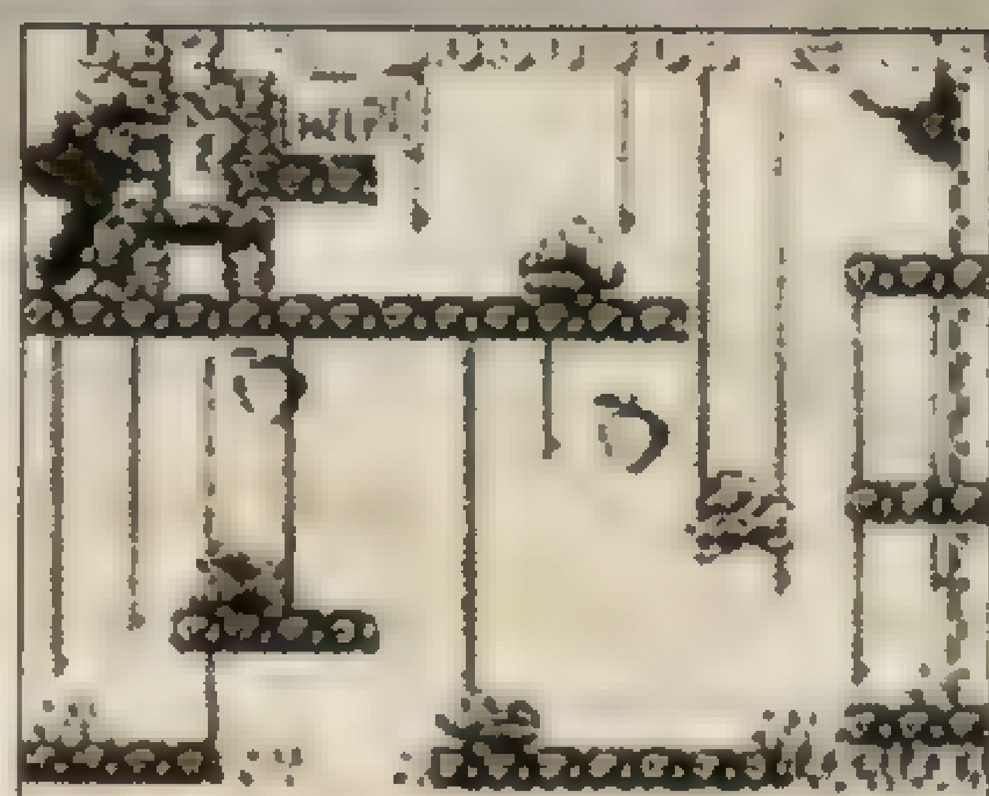
●ANGEL
●RPG
解救被囚于60层高的迷宫塔里的恋人。

扑克小子



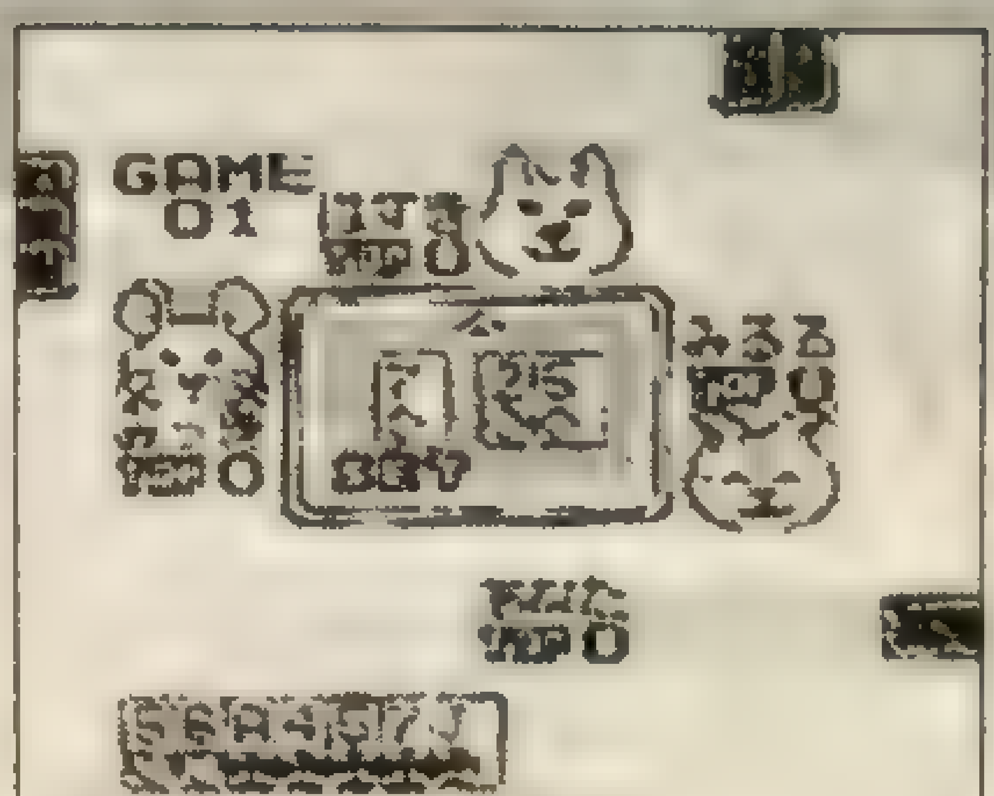
●PACK IN VIDEO
●ETC
可以享受大富豪，速度和神经衰弱三种游戏，可以设定不同水平。

大金刚



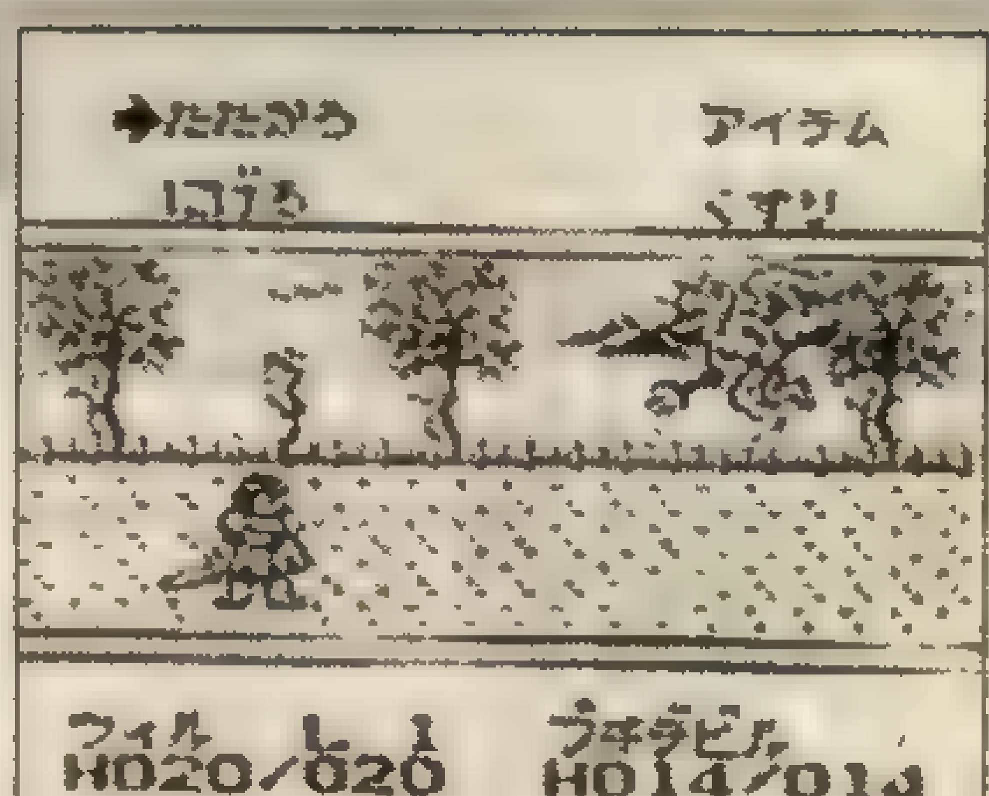
●任天堂
●ACT
追赶诱拐主人公逃跑的超级大金刚，玛里奥的冒险之旅。

扑克小子Ⅱ



●PACK IN VIDEO
●ETC
收录有速度、抽牌、神经衰弱三种游戏，是人数增加了的第二版游戏。

骑士之谜



●TAITO
●RPG
男主人公威尔梦想成为一名无敌骑士。动画战斗扣人心弦。

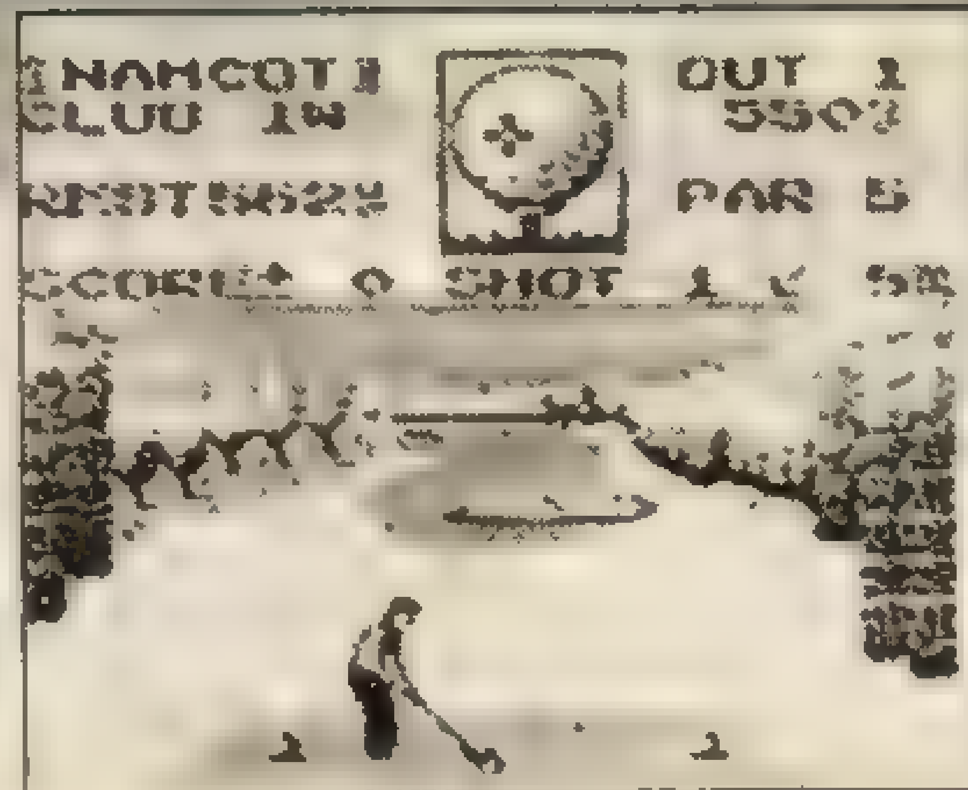
中岛悟 F1—英雄 GB



●不明
●SPG

从画面到部件设定、跑道都是惊险刺激的赛车游戏。

NAMCO 经典



●NAMCO
●SPG

连打球的高低都能控制的高尔夫游戏。对战也是乐趣无穷。

中山岛悟监修 F1—英雄 GB'92



●不明
●SPG

在游戏中出现的驾驶员都是身经百战的有名选手。清晰表现高低落差的赛道真实无比。

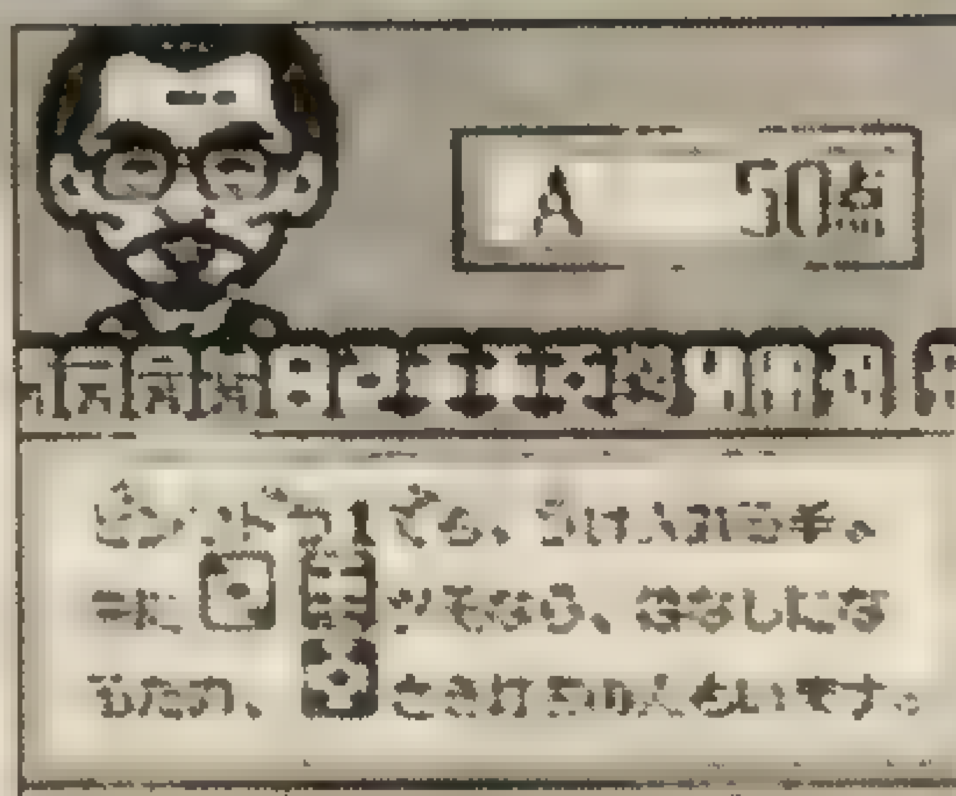
南国少年 帕普瓦君~r团之野望



●ENIX
●PUZ

以破坏位于帕普瓦岛的r团装置，救出朋友为游戏的目标。

滩麻太郎的强力麻将



●四次元
●ETC

通过每局对出牌的指导来磨练技艺，挑战二人麻将。

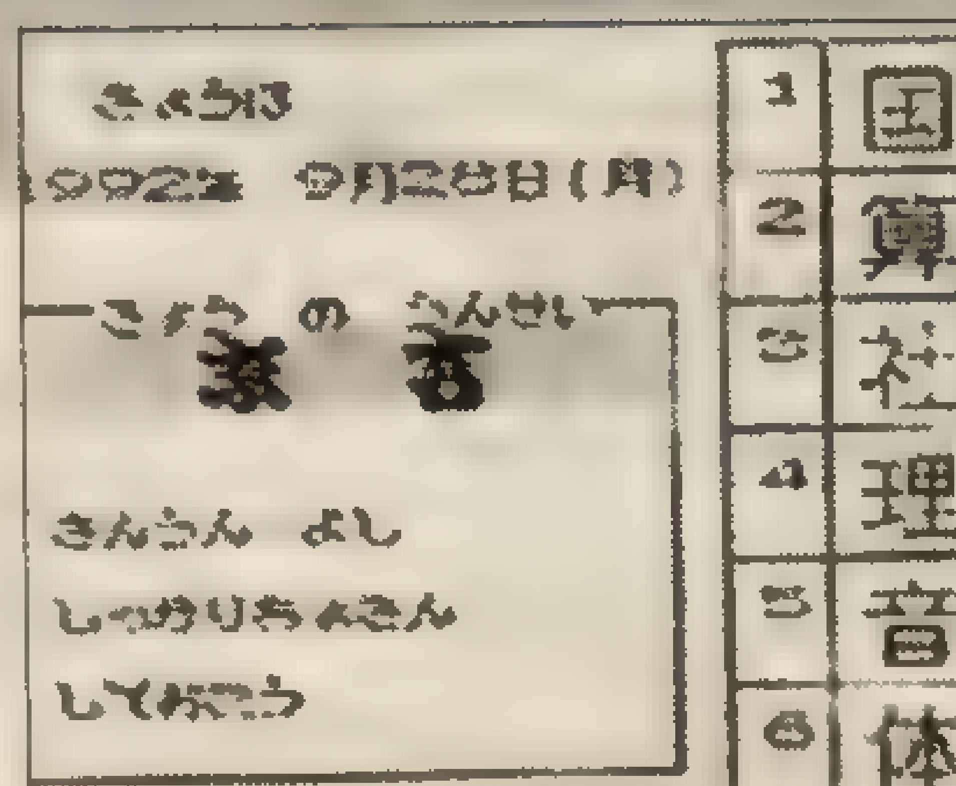
日本物产麻将吉本剧场



●日本物产
●ETC

吉本兴业的笑话天才和麻将对战。最终目的是挑战铁人。

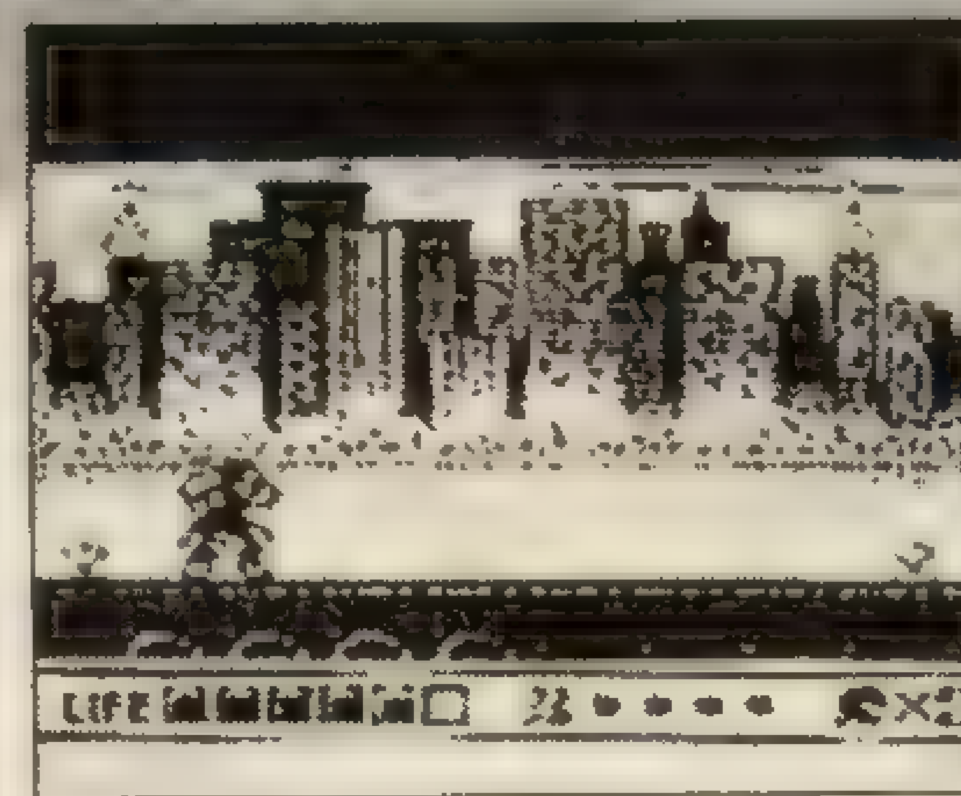
微型手帐



●KONAMI
●ETC

将GB收于电子手帐的软件。可以有计划地管理。

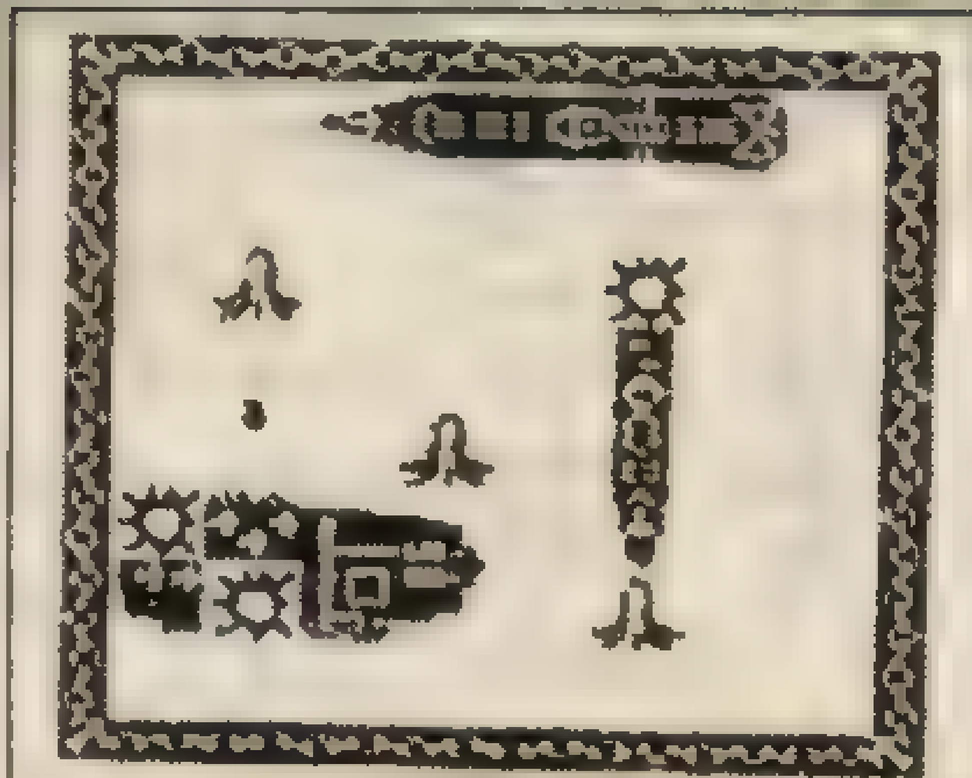
忍者龙剑传 GB 摩天楼决战



●TECMO
●ACT

忍者龙使用忍术、跳跃等，一边与敌作战，一边挑战魔王。

苍海'90

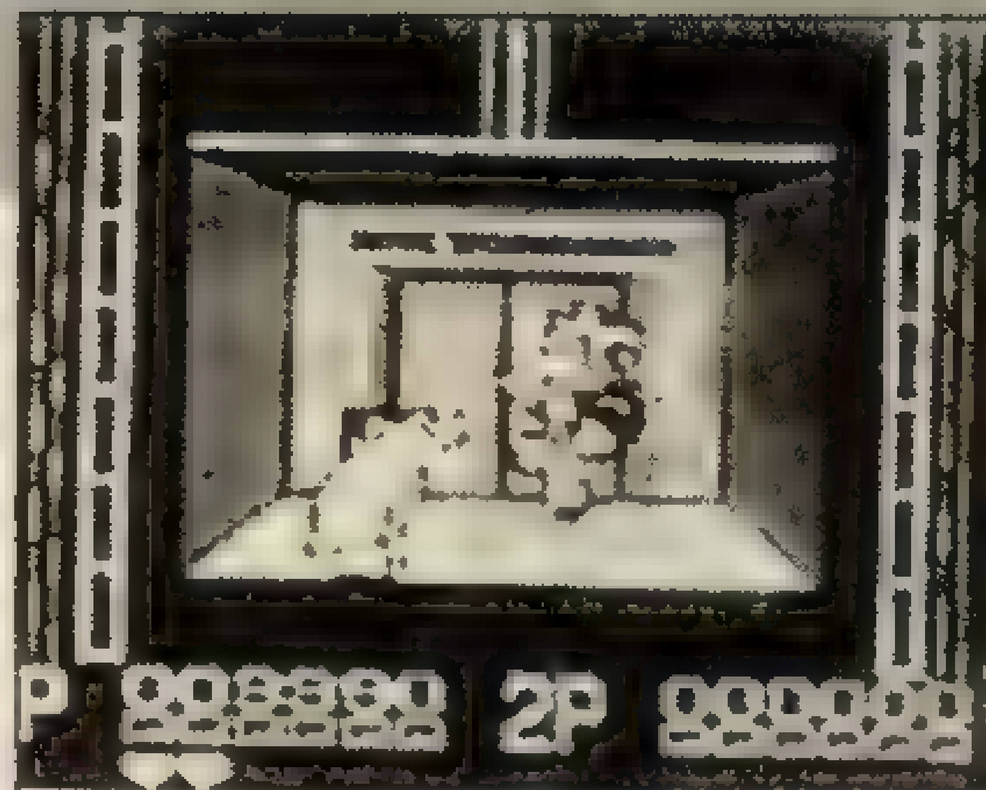


●不明

●SLG

用雷达探测敌舰队位置，用兵器将其全部歼灭的游戏。

热血硬派·国夫君·番外乱斗编

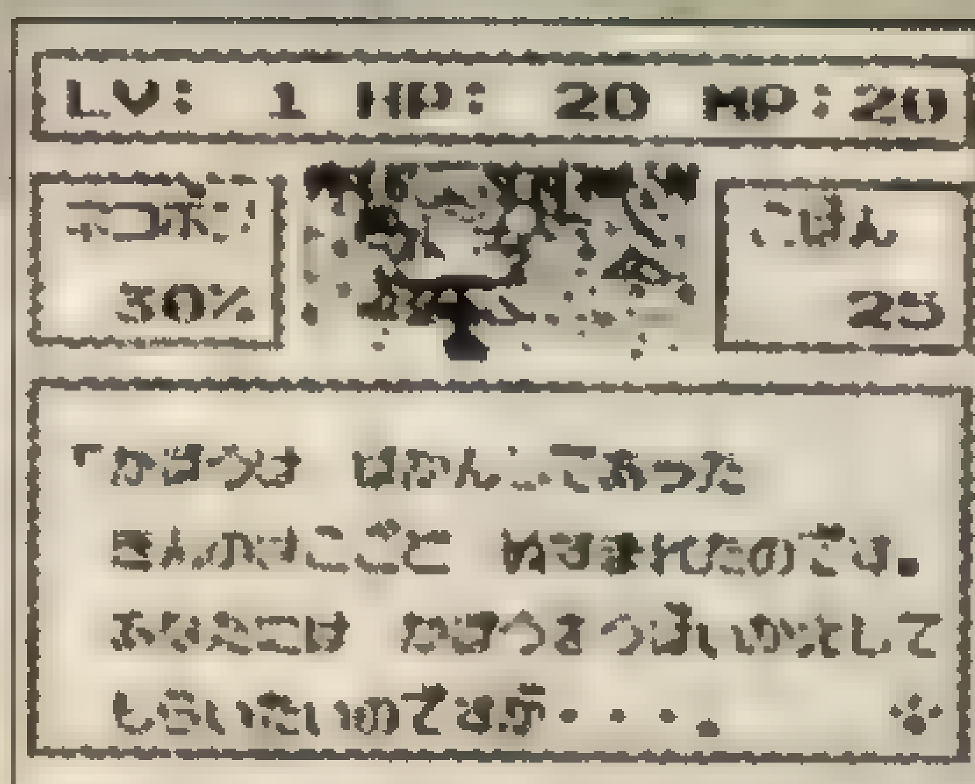


●TECHNOS

●ACT

国夫君用口水攻势，打倒强横的宗方兴业的游戏。

猫咪物语



●KEMCO

●RPG

变成猫的主人公为恢复人的本来面目而冒险的RPG游戏。

热血！沙滩排球！国夫君

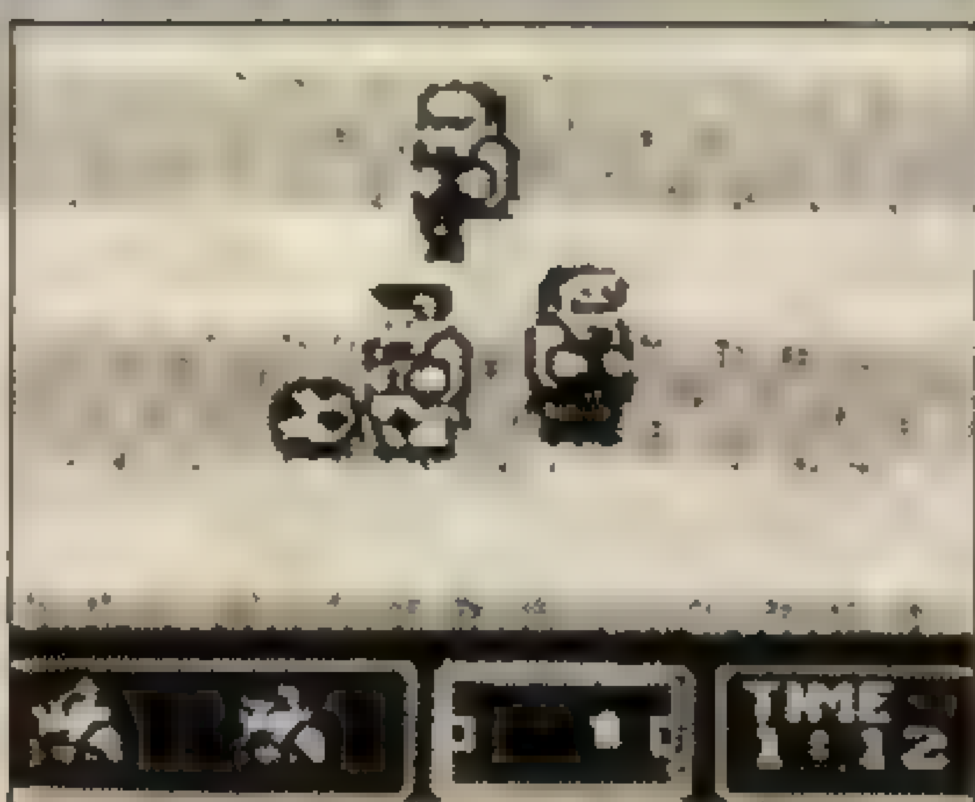


●TECHNOS

●ACT

热血系列传统的"必杀技"被收入沙滩排球游戏。

热血高校足球部·世界杯篇



●TECHNOS

●SPG

为成为世界第一的足球队，国夫君挑战全部12国的游戏。

热斗·饿狼传说2～最新战斗



●TAKA RA

●FTG

特瑞、安迪等8人激斗的人气对战格斗游戏，极为火爆。

热血高校躲避球部·强敌·斗球战士之卷

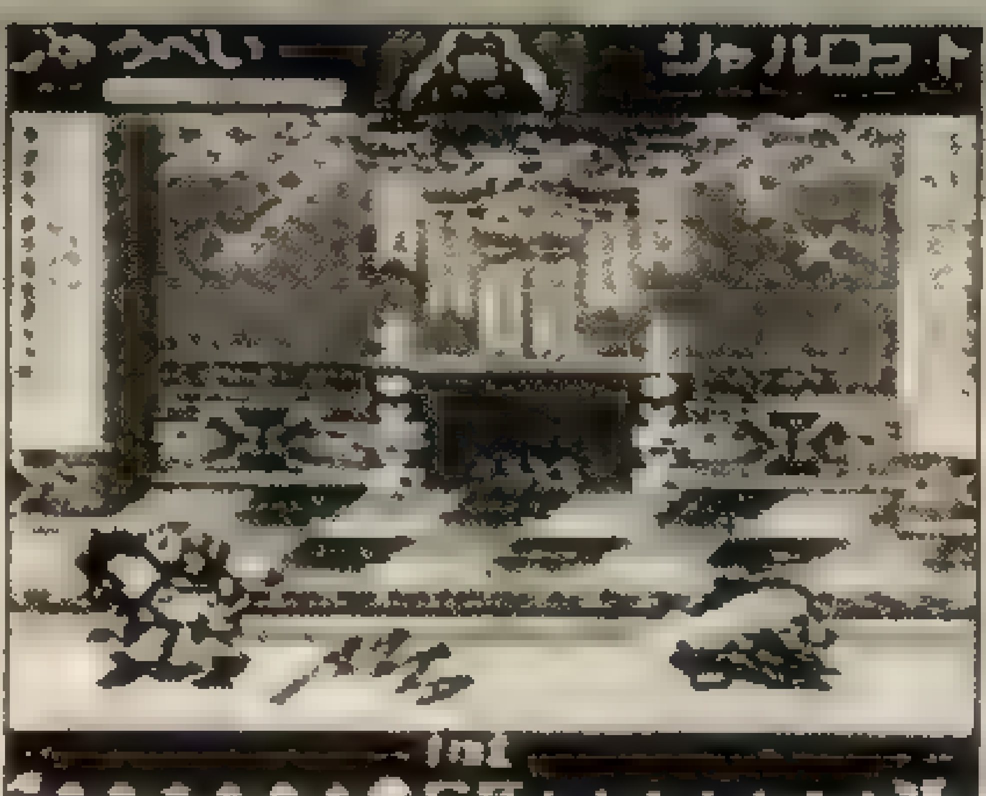


●TECHNOS

●SPG

国夫君陷入宿敌藤堂的陷阱，和6支队伍作战。

热斗 侍魂

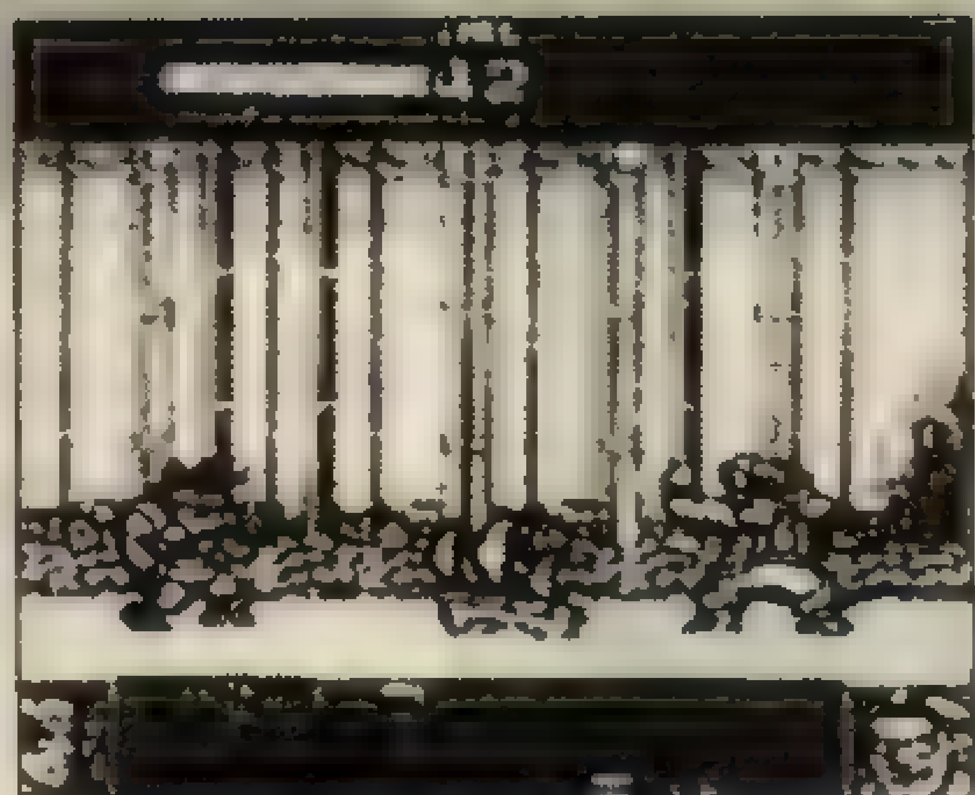


●TAKA RA

●FTG

用刀或徒手作战，体现12名剑士之间强力碰撞的战斗时代剧。

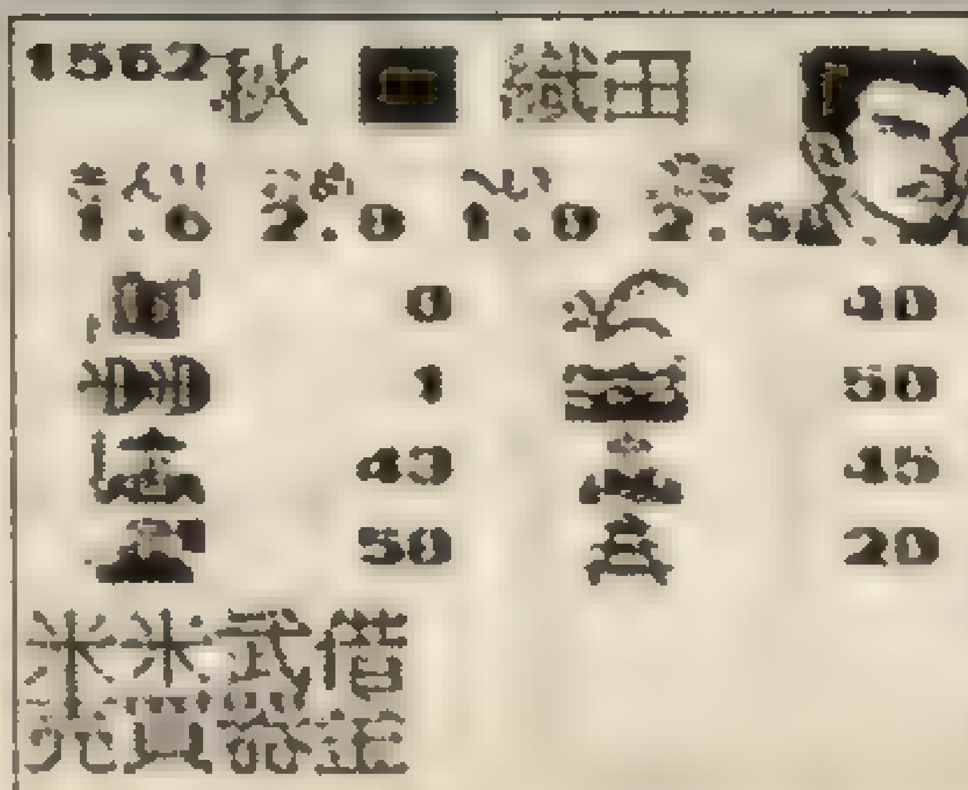
热斗·世界英雄2喷射版



●TAKARA
●FTG

历史上最强的英雄们跨越时空，15人聚集一堂展开激战的游戏。

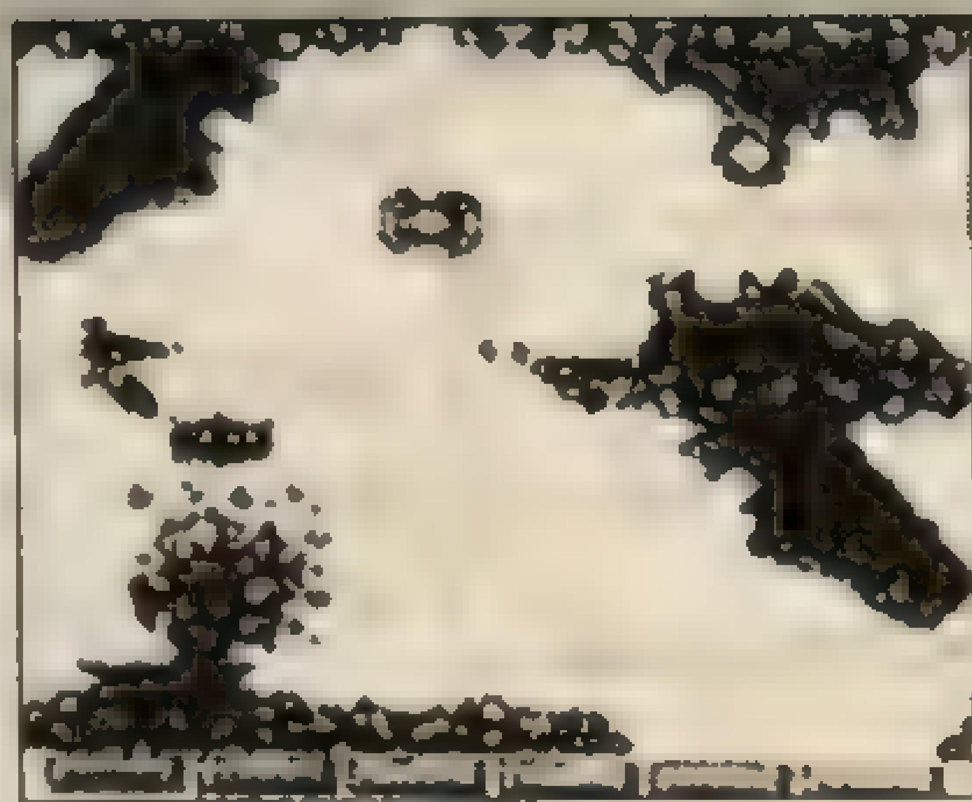
信长的野望GB版



●光荣
●SLG

你可以在16名武将中挑选一人来扮演，然后的目标当然是战国时代的大一统！

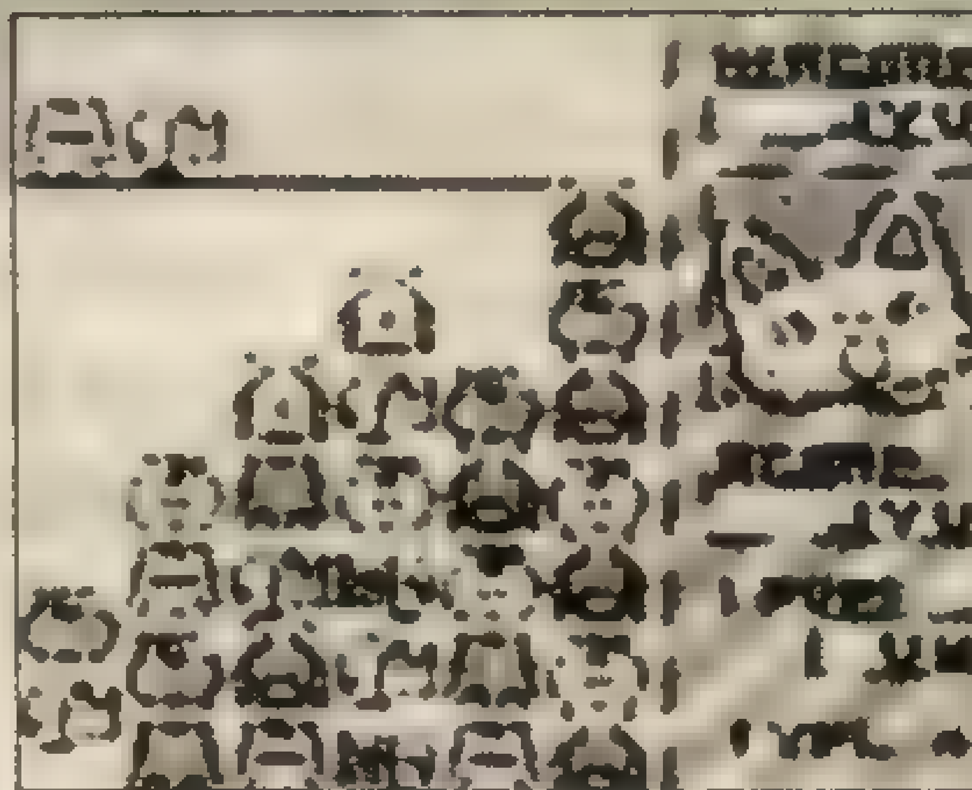
宇宙巡航舰



●KONAMI
●STG

GB版"格老修斯"第1版。和巨大的老怪作战，其乐无穷！

与诺恩丹在一起/转转拼图



●VICTOR
●PUZ

调整从上落下的一组组图片，把相同的图片拼在一起便可消去。

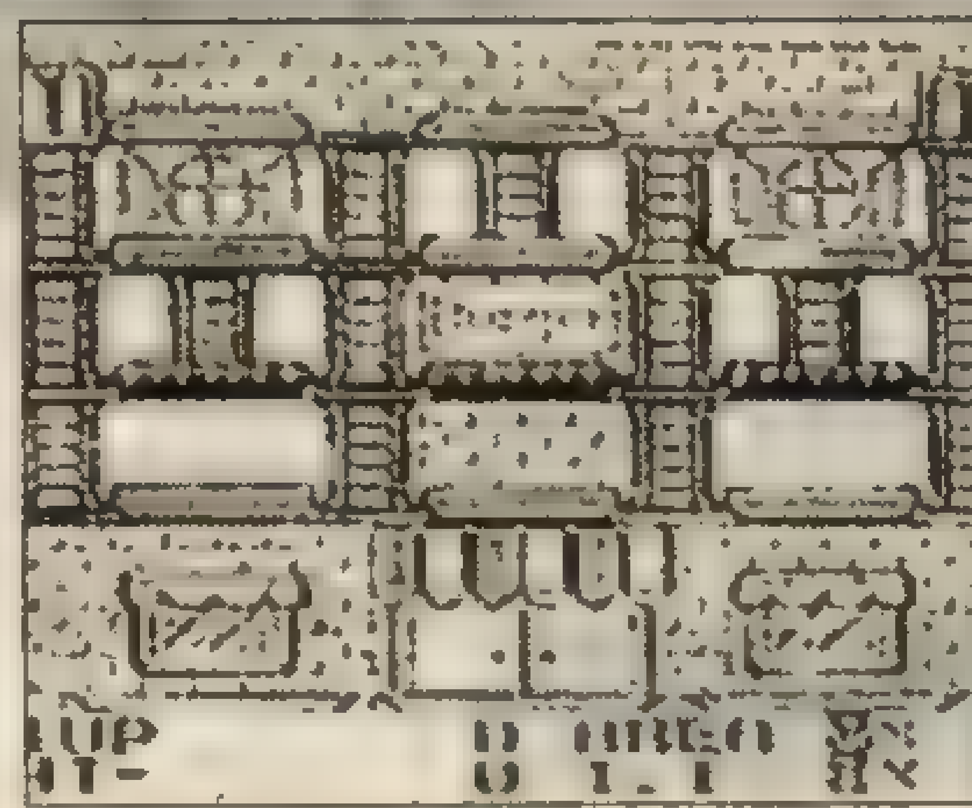
宇宙巡航舰



●KONAMI
●STG

装配有三种导弹，三种双发弹和三种雷射武器，自己的飞机由自己装配，爽不爽啊？

汉堡时代(豪华版)



●DATA EAST
●ACT

你要扮演一个厨子，用面包和奶酪制成各式可口的汉堡包……

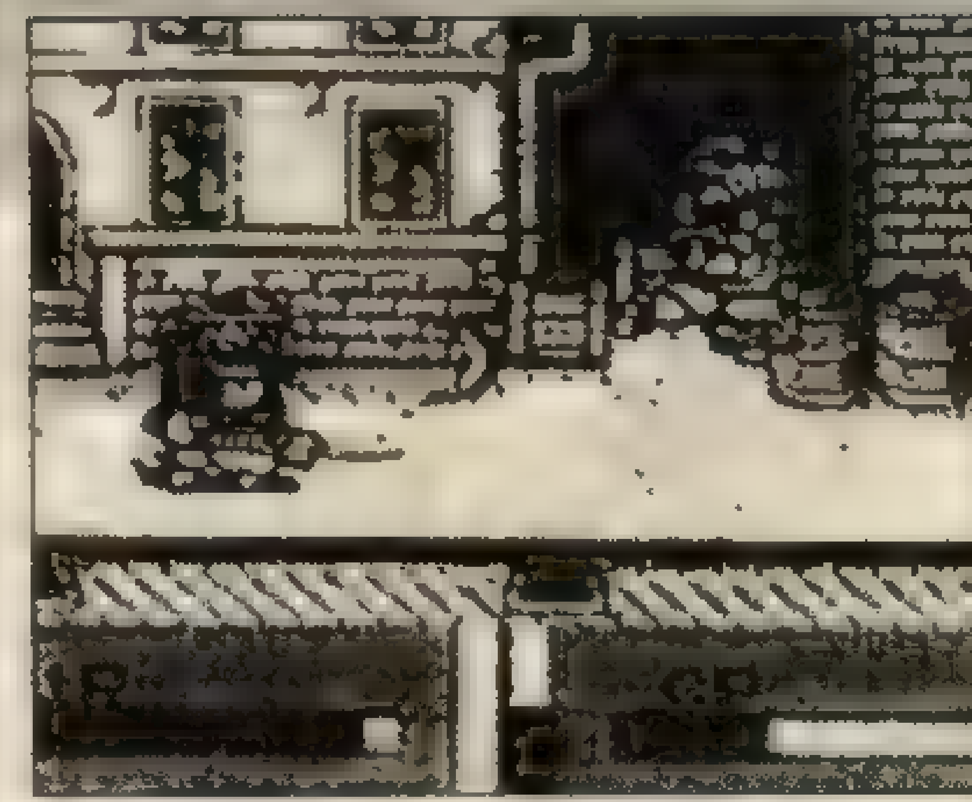
努伯



●IREM
●ACT

努伯在不可思议的国度中迷路了，你可得帮他回家噢！

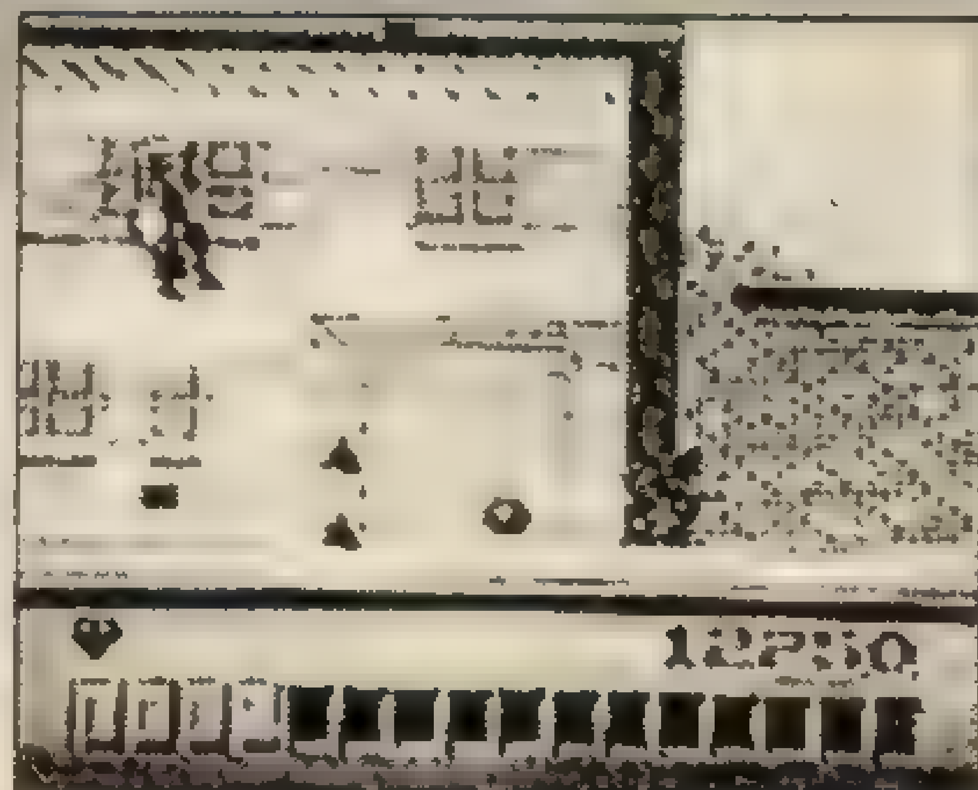
对战英雄·走向格斗王之路



●BANPRESTO
●FTG

有些另类味道的火爆动作游戏。

模拟战争

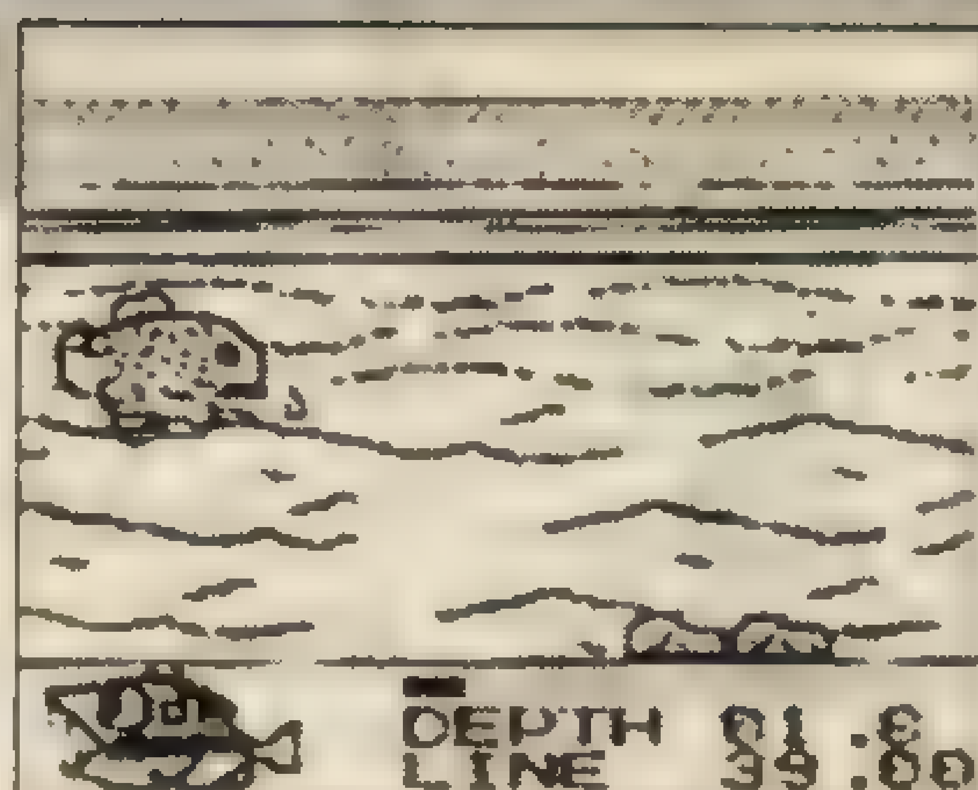


●COCONUTS

●ACT

一个往来于现实与假想现实之间，野心勃勃的年青人，只有你能令他改邪归正，干吧！

超级黑巴斯



●HOT B

●SPG

从选择旅行路线开始的钓鱼游戏，要钓的当然是黑巴斯鱼。

巴特的死亡野营



●ACLLAIM JARAN

●ACT

这是一款拼死的夺旗游戏，大家将为了食物而你死我活，而且还必须在与食人蜂的斗争中取胜……

超级挖金

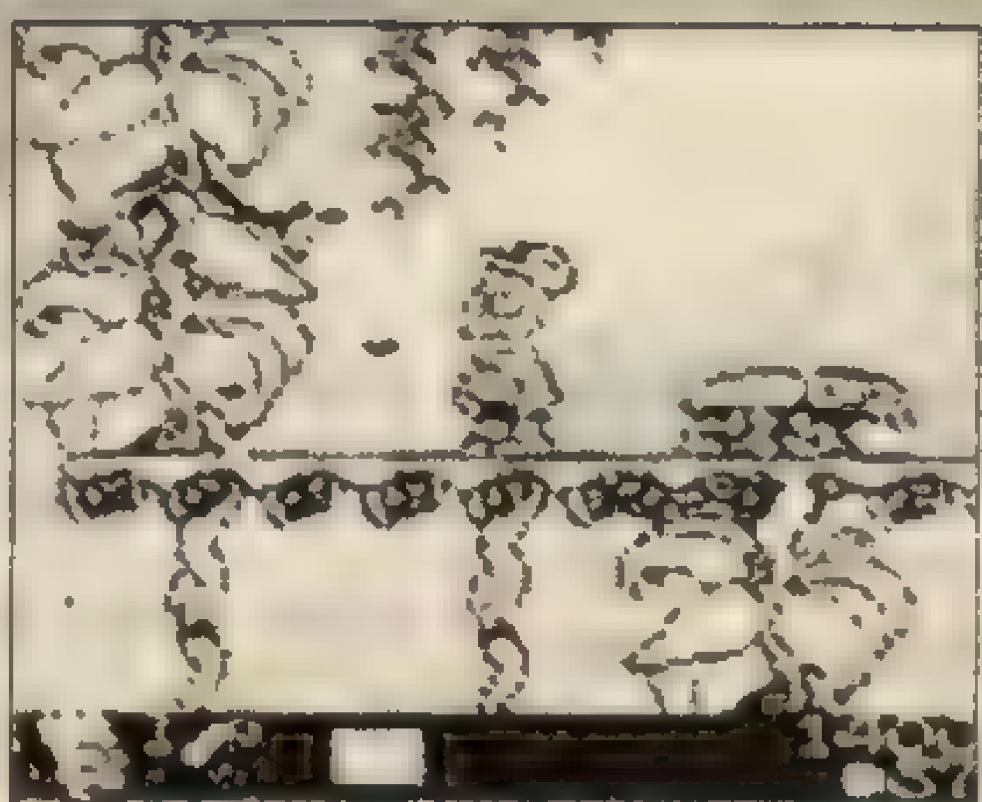


●BANDAI

●PUZ

躲开追击而来的机器人，挖掉画面上所有的金块。支持二人对战模式。

巴特之杰克与碗豆树

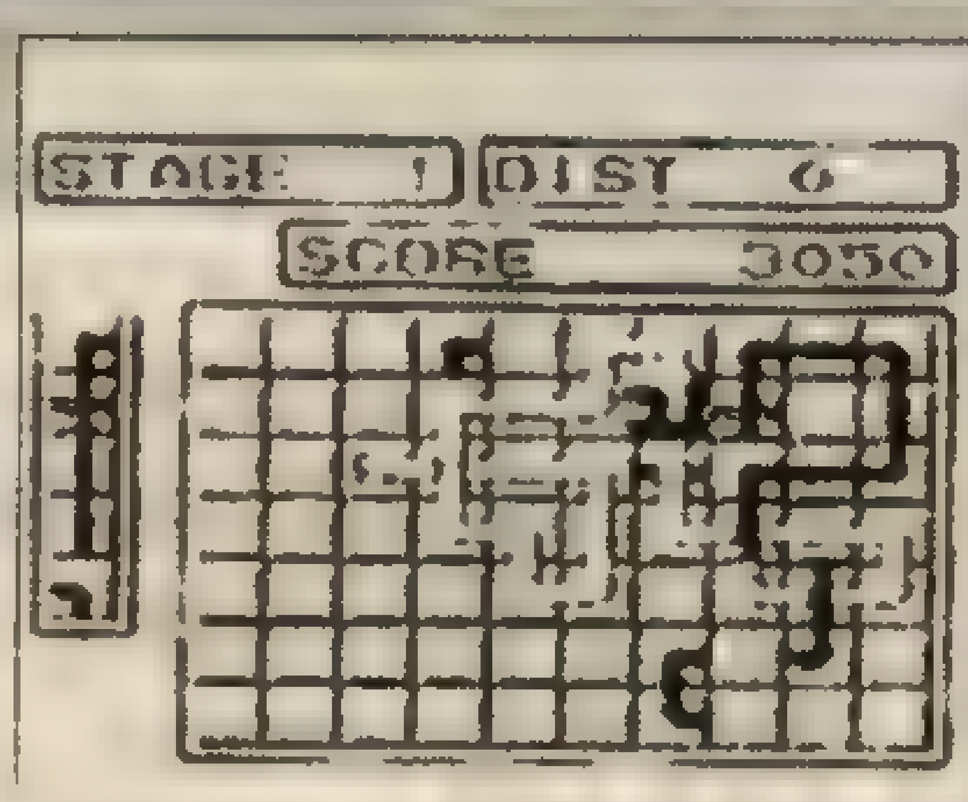


●ACLLAIM JARAN

●ACT

主人公巴特爬上了一棵巨大的豌豆树，他的目标是巨人的财宝。等待他的将是怎样的冒险呢？

梦幻水管



●BPS

●PUZ

使用各种零件将水管连在一起，不要让一滴水白白浪费。

生化突击队

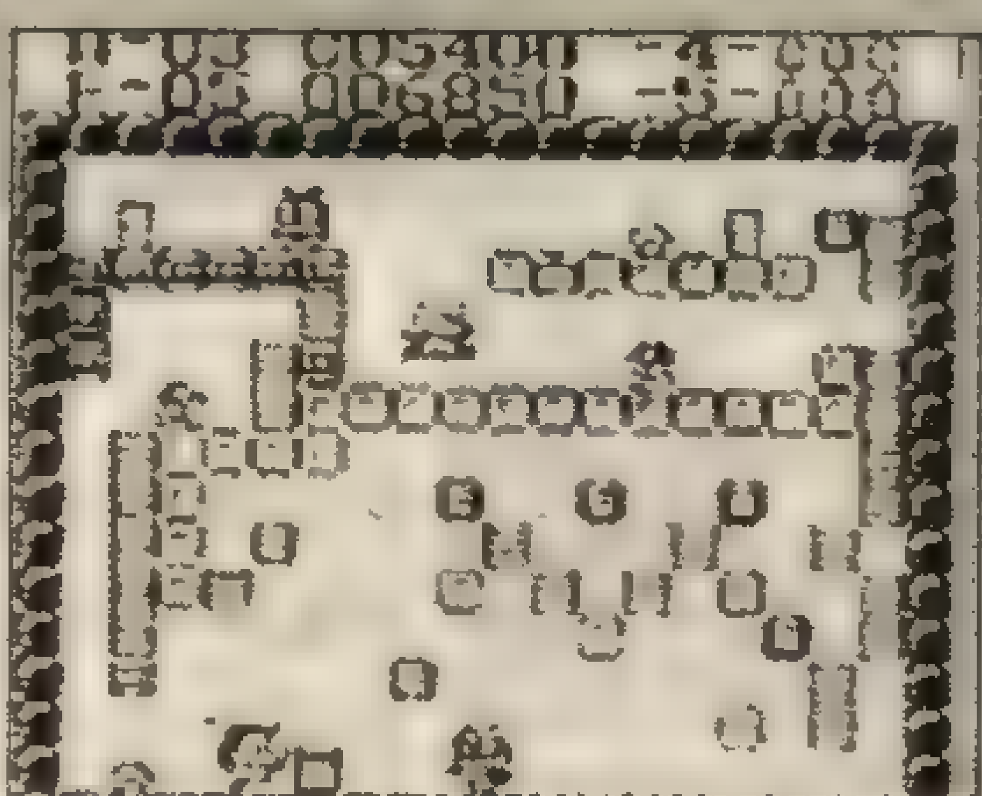


●CAPCOM

●ACT

一款全新感觉的动作游戏，你将使用特制的钢丝爬上爬下。

爆烈战士沃里亚



●EPOCH

●PUZ

你要操纵沃里亚，运用梯子收集全部的能量块。

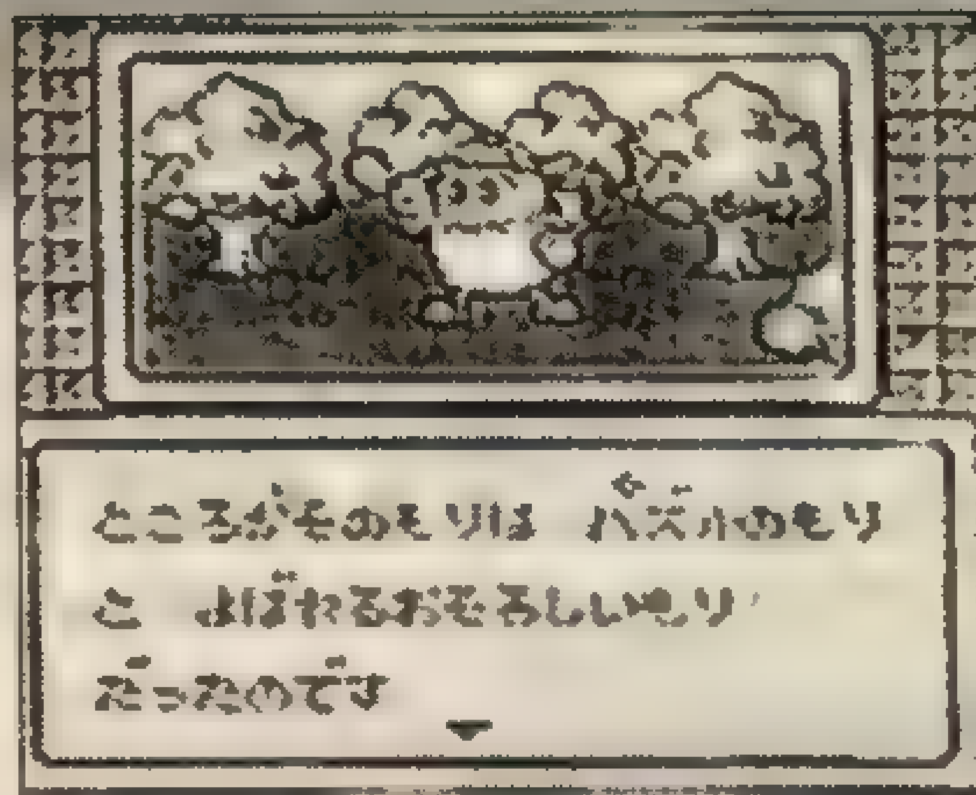
马券王 TV'94

●ASMIK

●ETC

GB 旧题材所新制作，反正别错过。

解谜小子 Ⅱ



●ATLUS

●PUZ

解谜小子系列的第二作，共有三种模式可供选择。你要做的还是挪开障碍物不停地前进。

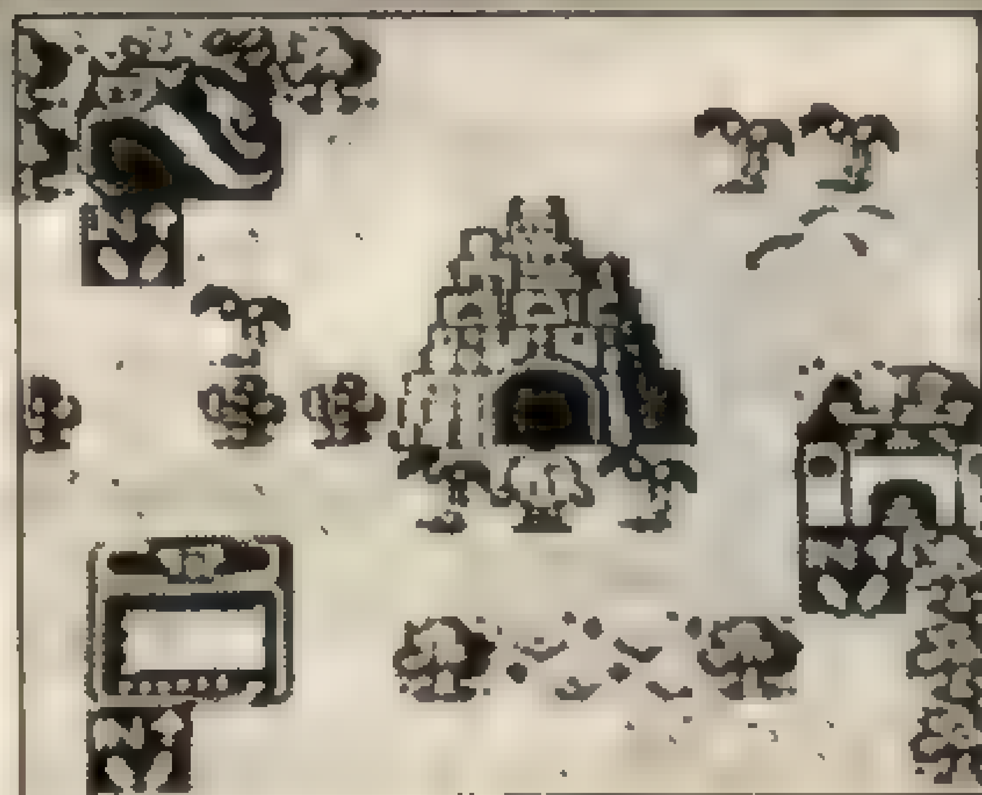
马券王 V3

●ASMIK

●ETC

可进行 G Ⅰ、G Ⅱ 的初期设定，资料输入非常简单。

柏青夫

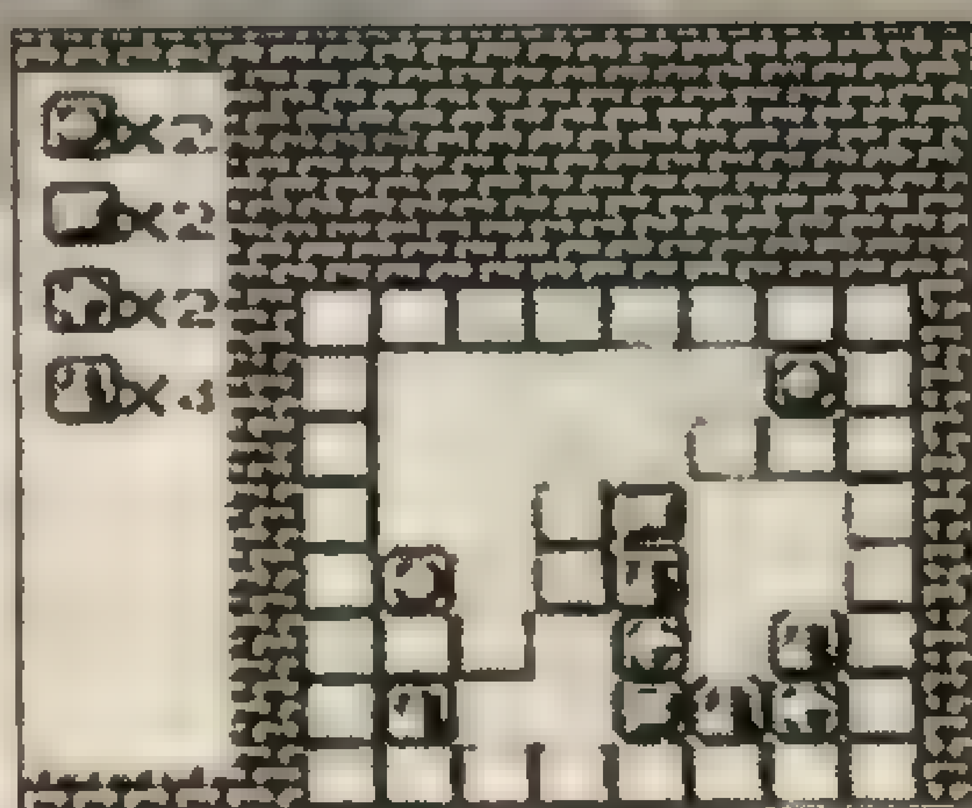


●日本椰子

●ETC

为救国王之女银子公主，扒金夫在动画岛上大展神威……

刺激方块



●TAITO

●PUZ

一次只能移动一个方块，只要将 2 个以上的同种方块碰在一起，便可消去。

柏青夫 2

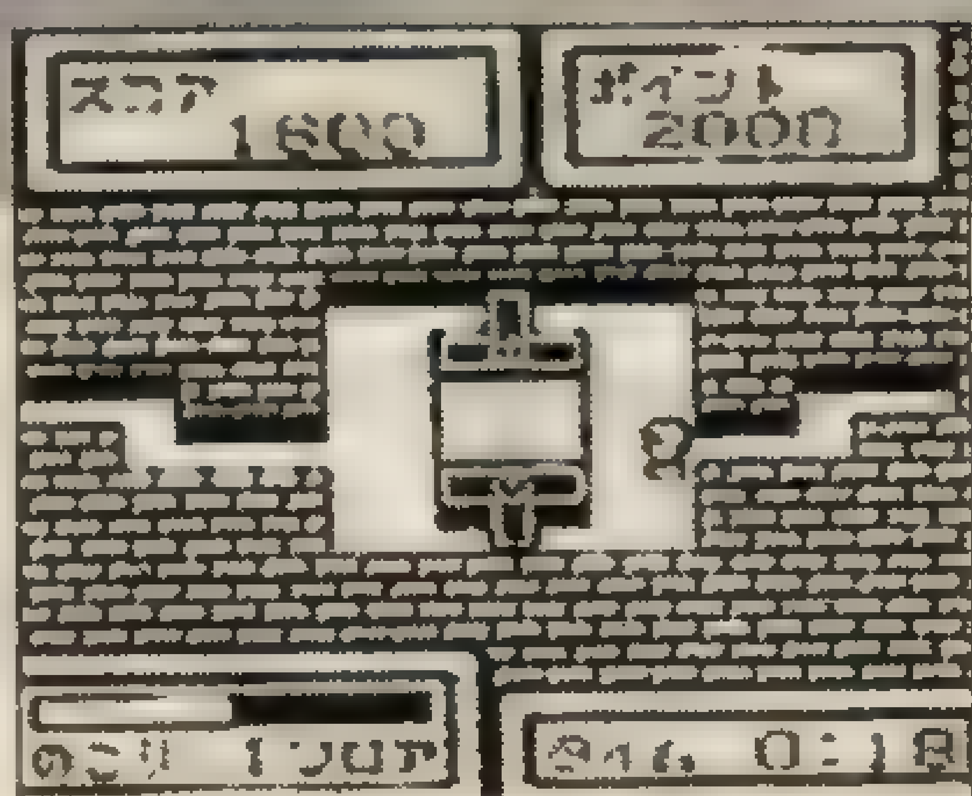


●日本椰子

●ETC

为救病倒的女主角，扒金夫必须搞定全部 4 家扒金店。

解谜小子

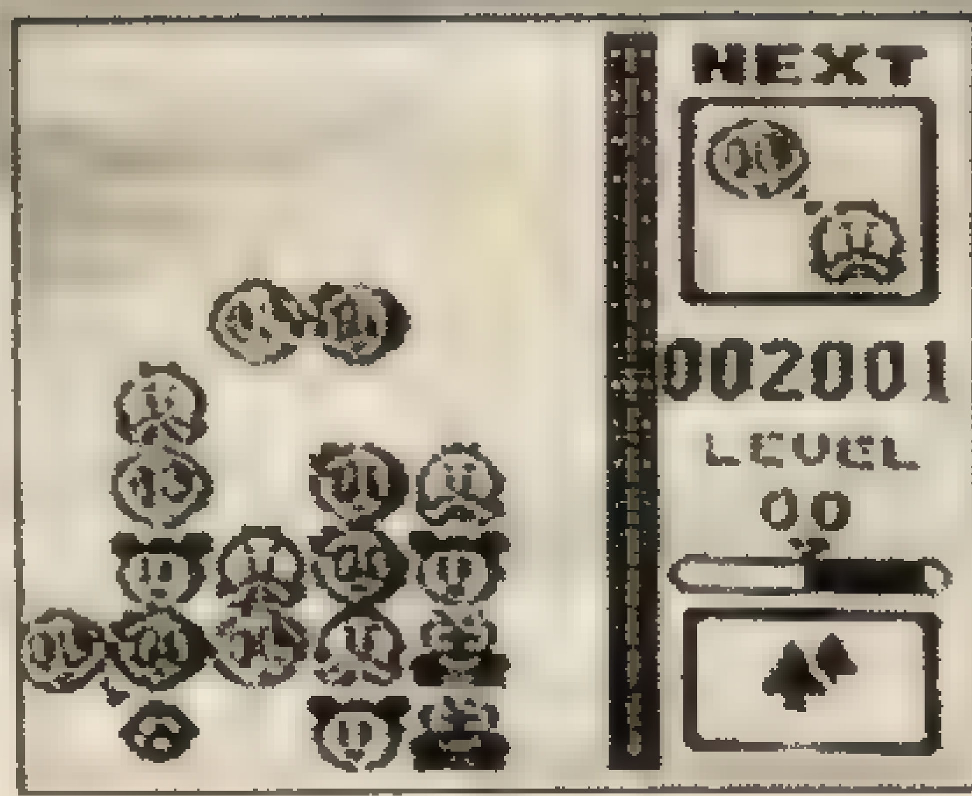


●ATLUS

●PUZ

你必须走出这个迷宫，但能够利用的仅仅只有石头与旋转门。

柏青夫的城堡



●日本椰子

●PZL

将落下的头像象黑白棋那样一夹，便可消去。

柏青嫂小子



●日本椰子

●ETC

老虎机的三个滚桶，只要都是一种图案便可获胜。

柏青哥之西游记

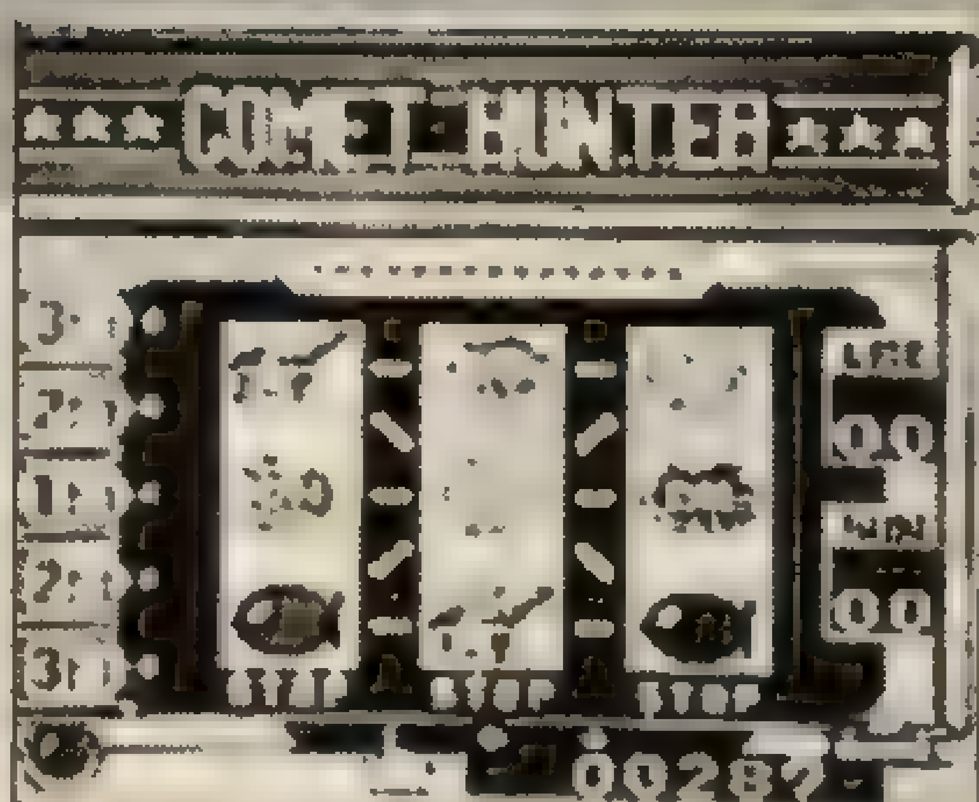


●日本椰子

●ETC

故事以西游记为基础，你当然得向西前进。

柏青嫂Ⅱ

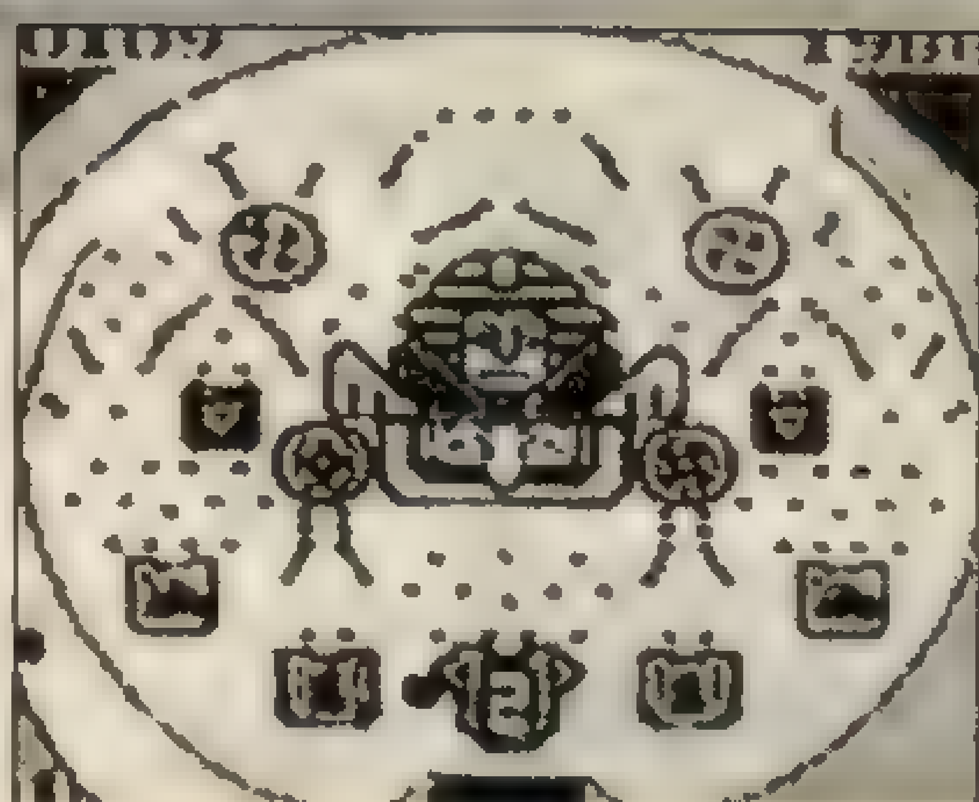


●日本椰子

●ETC

一共有4个老虎机店，只要赚到规定数目的币儿，便可过关。一共有8种机器。

小精灵时代

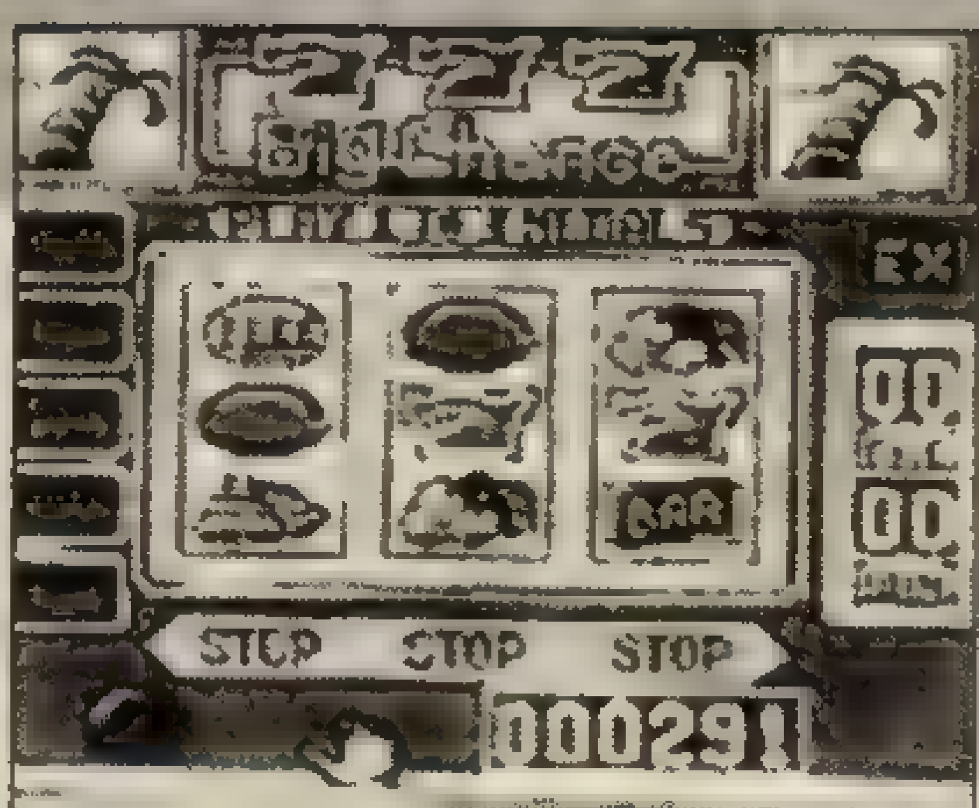


●日本椰子

●ETC

地图上共有8个扒金店，你必须将其全部搞定。当然，选择几号台也是十分重要的。

柏青嫂之94世界杯

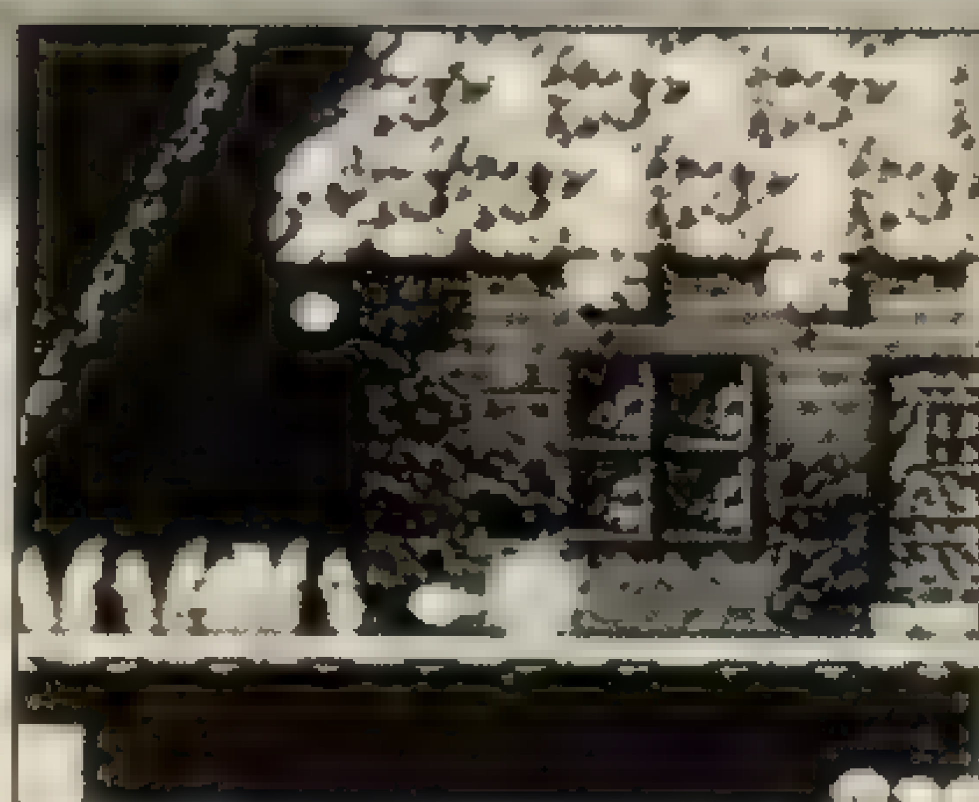


●I'MAX

●ETC

你先得通过日本各地的选拔赛，然后还得和8名顶尖高手一争高下。

小精灵时代

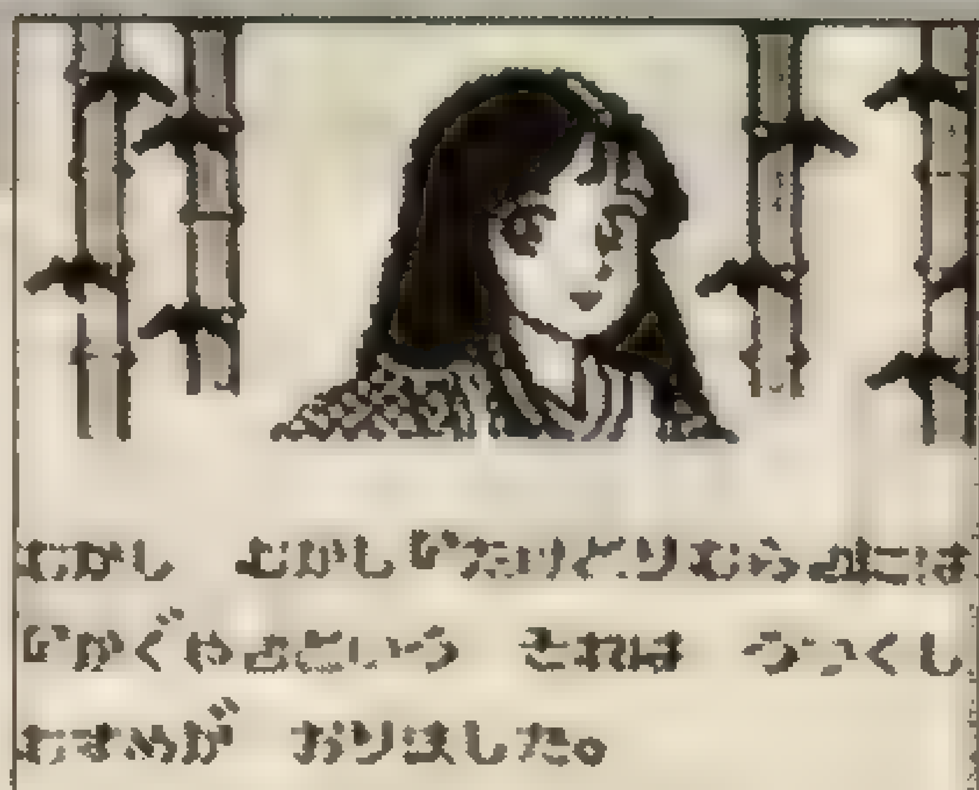


●NAMCO

●PUZ

小精灵在工地里灵活运用4种能力展开冒险。

柏青哥之竹取姬

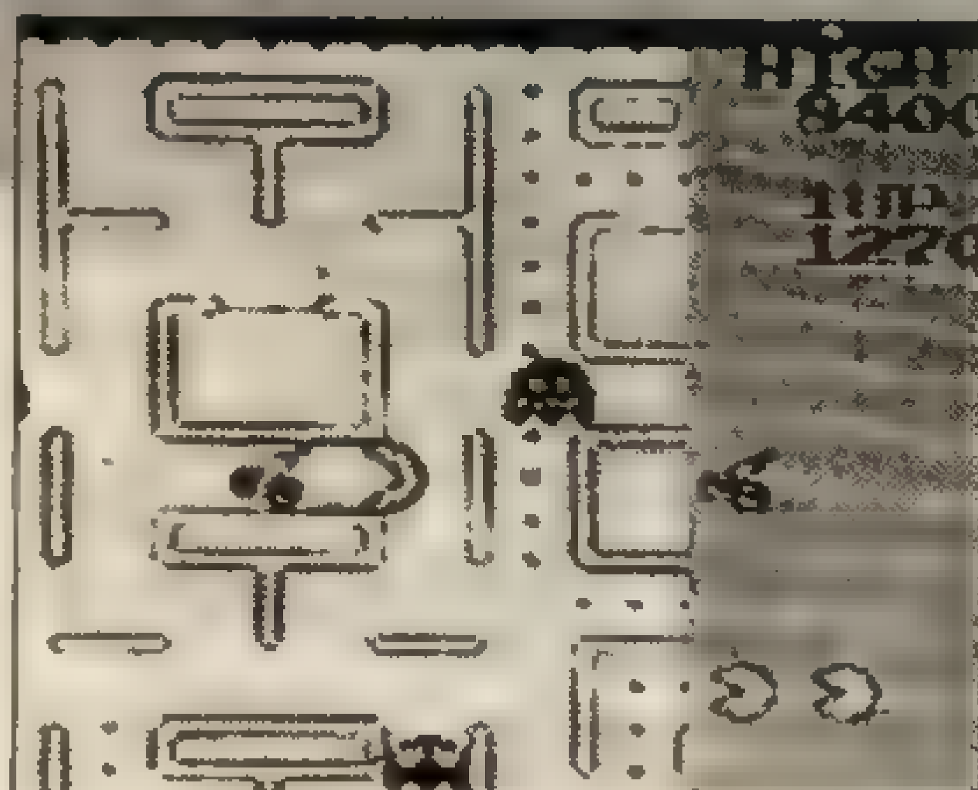


●日本椰子

●ETC

搞定全部12关，击败马鹿殿下，然后当然是衣锦还乡罗……

小精灵



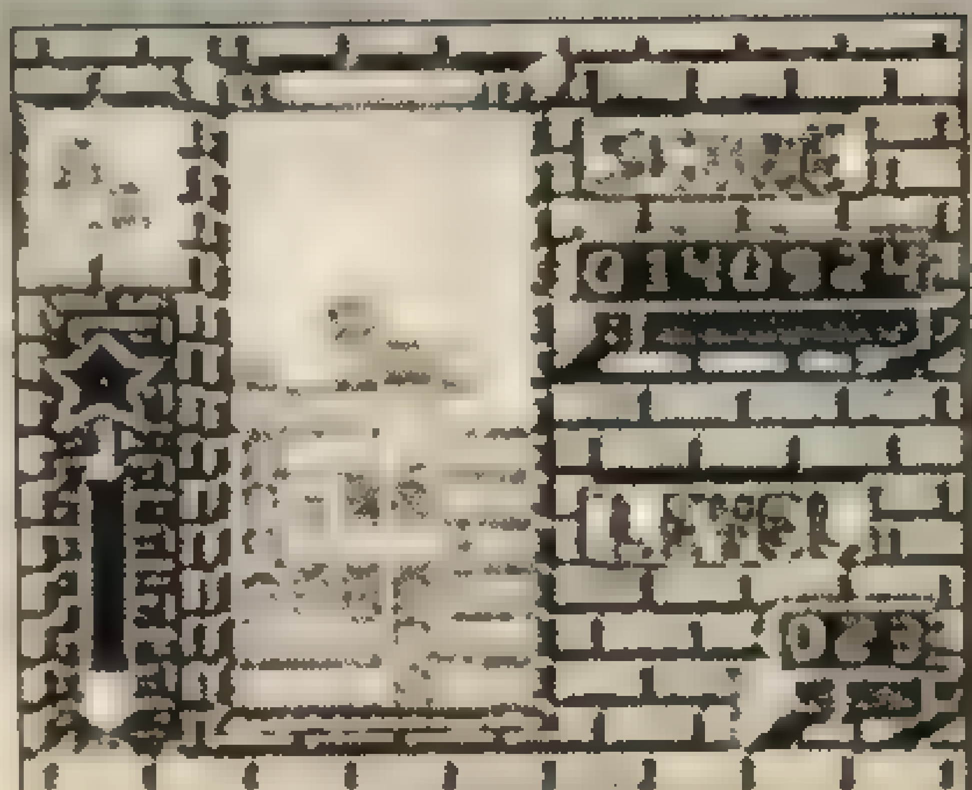
●NAMCO

●ACT

大口大口吃豆的小精灵之GB版。支持对战。



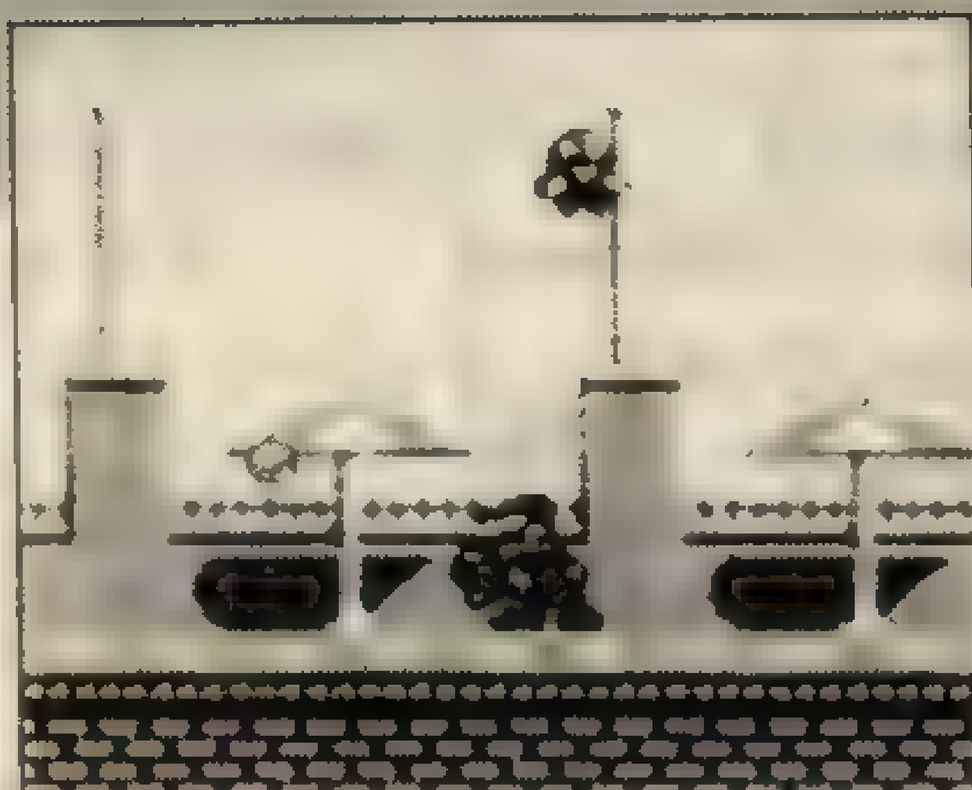
疯狂小精灵



●NAMCO
●PUZ

小精灵必须将与方块一同落下的怪物一齐消灭。

哈得森·鹰



●EPIC SONY RECORD
●ACT

根据同名电影改编的GB游戏，只要盗得各关的指定物品，便可过关。

蝙蝠侠



●SUNSOFT
●ACT

蝙蝠侠与宿敌JOKON之间的战斗。有射击场景。

王国战争



●メルダック
●ACT

前进的道路上到处都是怪物，要战胜他们，你必须购买怪物卡片……

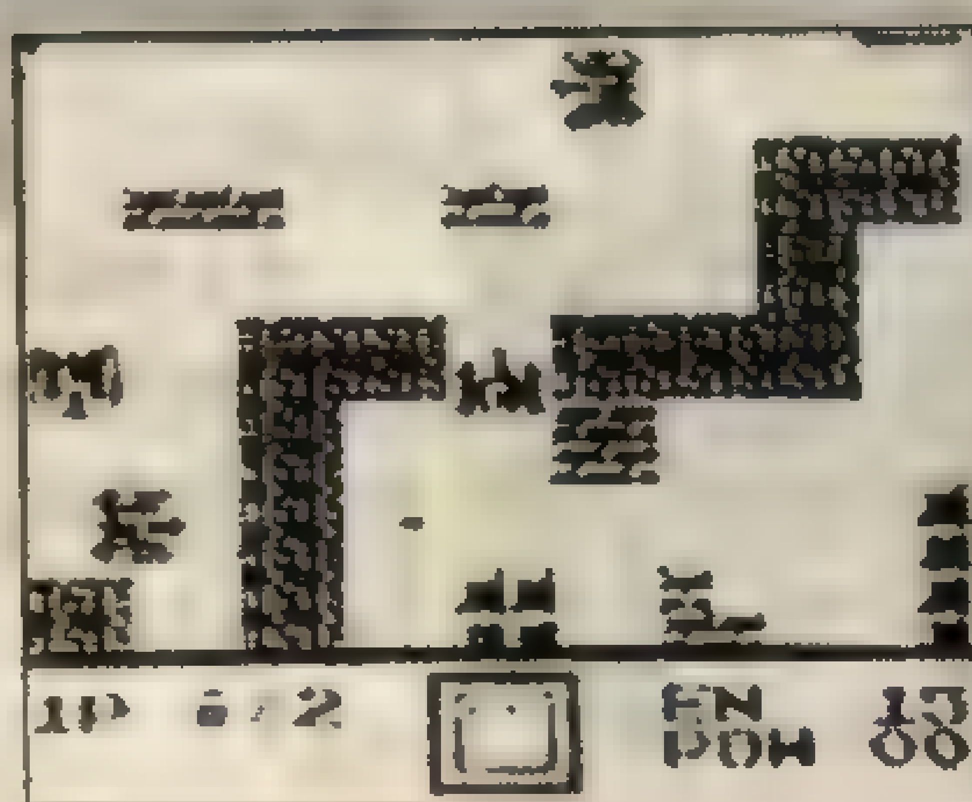
蝙蝠侠之JOKER复活



●SUNSOFT
●ACT

为了打倒复活的JOKER，蝙蝠侠再次出击。

战斗都市



●ノバ
●ACT

守住自己的老家，并击毁敌人的坦克，用雷达锁定敌人。

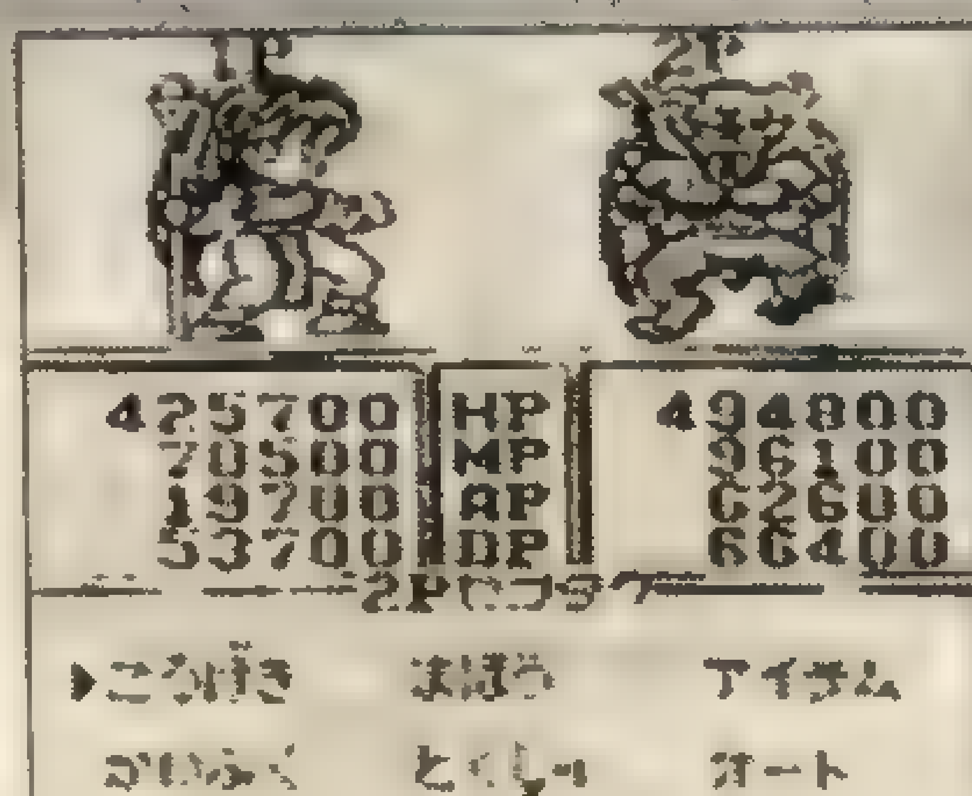
帽子方块



●BPS
●PUZ

帽子会两个两个落下，又有很多种类。但不用怕，只要将同种帽子叠上五个便可消去。

战斗空间



●NAMCO
●SLG

在梦幻的世界里，有4个剧情等着你去体味……

战斗中的托德



●MASIYA
●ACT

拥有青蛙般的跳跃力，这样的攻击令人期待。

宙斯战斗队



●JALECO
●STG

机器人宙斯必须打通全部5关，而每关的关底老怪都是些厉害的角色，到时可有一场决死苦斗噢！

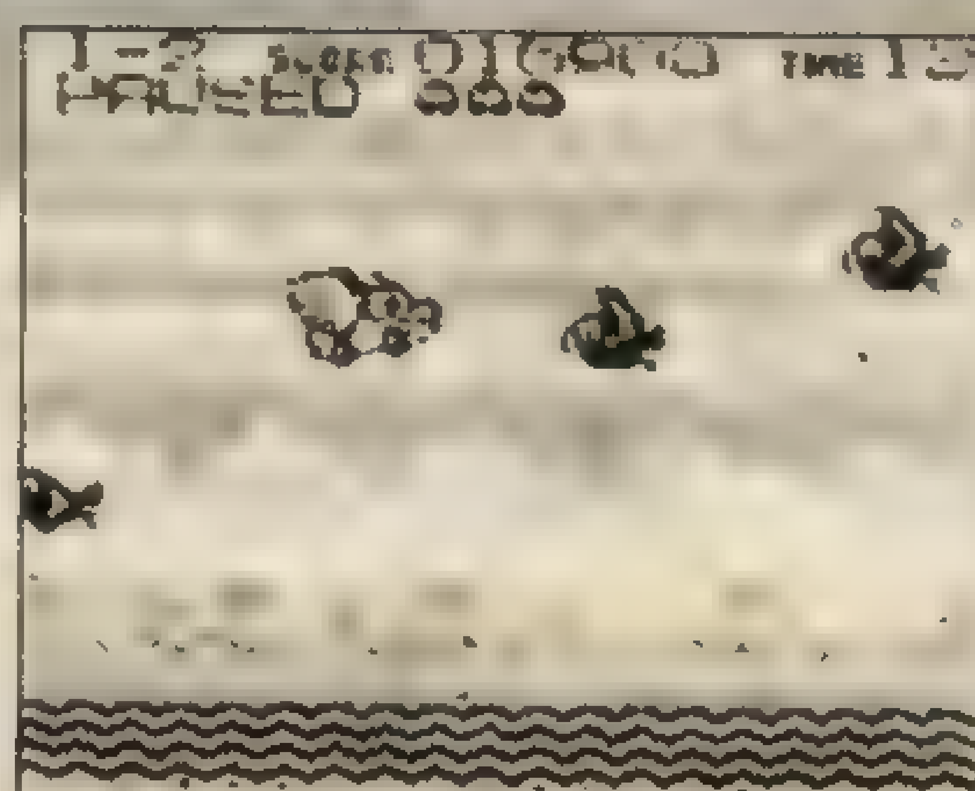
战斗躲避球



●BANPRESTO
●ACT

一款躲避来球的游戏。可以用必杀技来攻击噢。

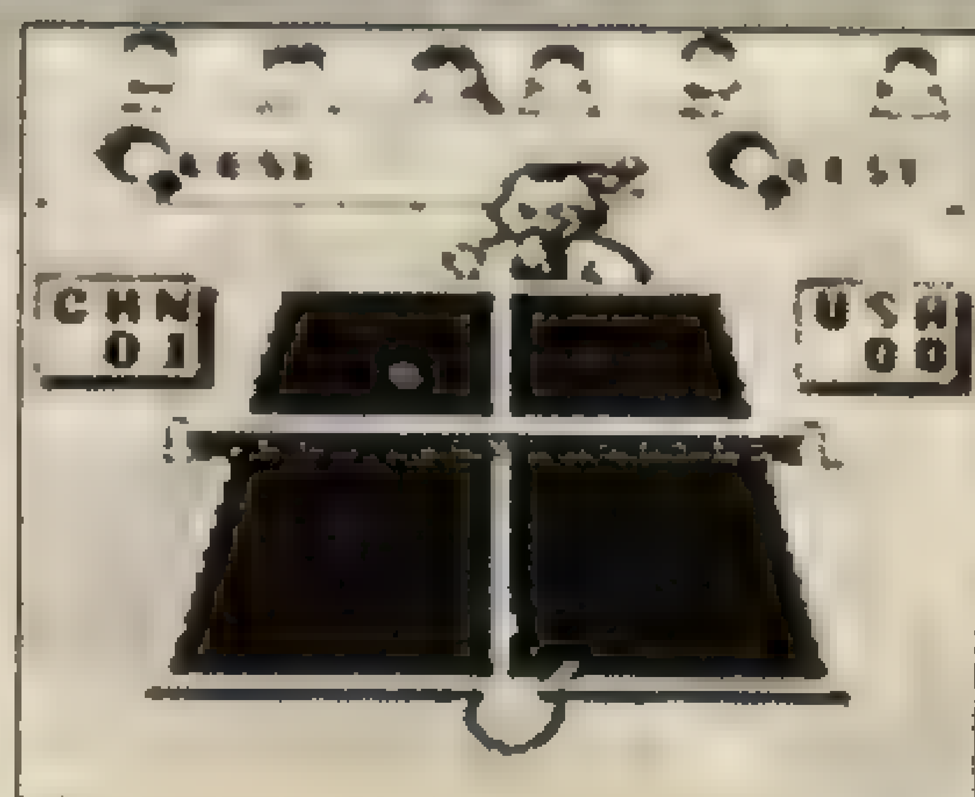
超级信鸽



●JALECO
●ACT

目标是NEW，YORK，你可以"踏翻"敌人，打通全部5关。

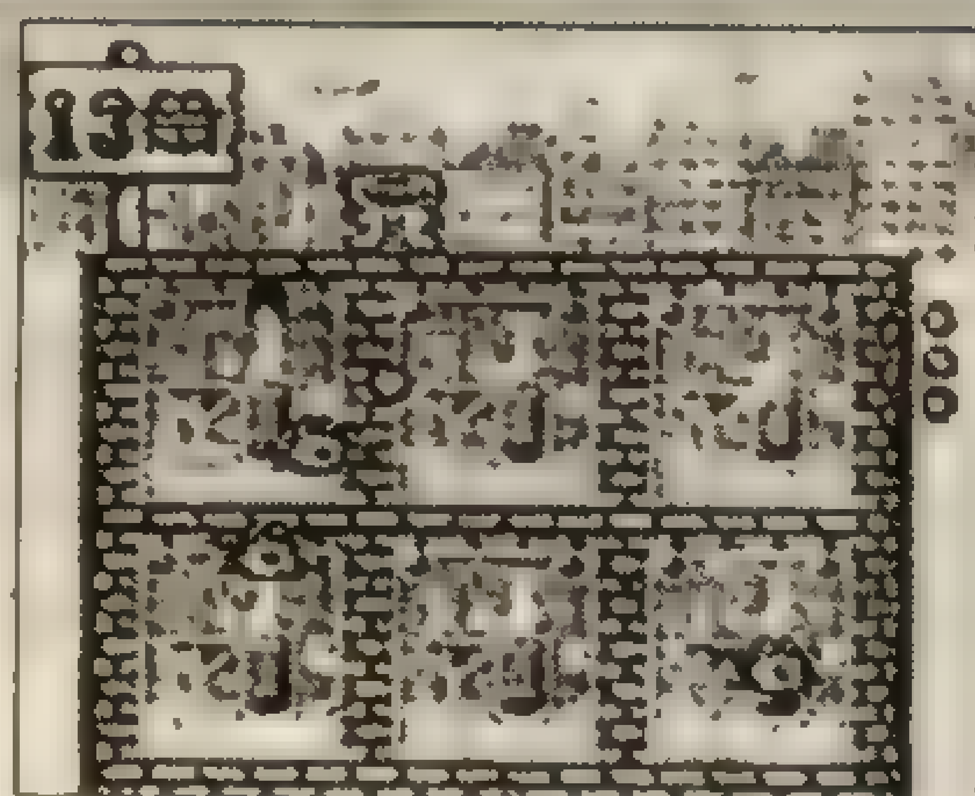
战斗乒乓



●QUEST
●SPG

练就一身好本领，挑战8国之国手，目标就是世界第一。

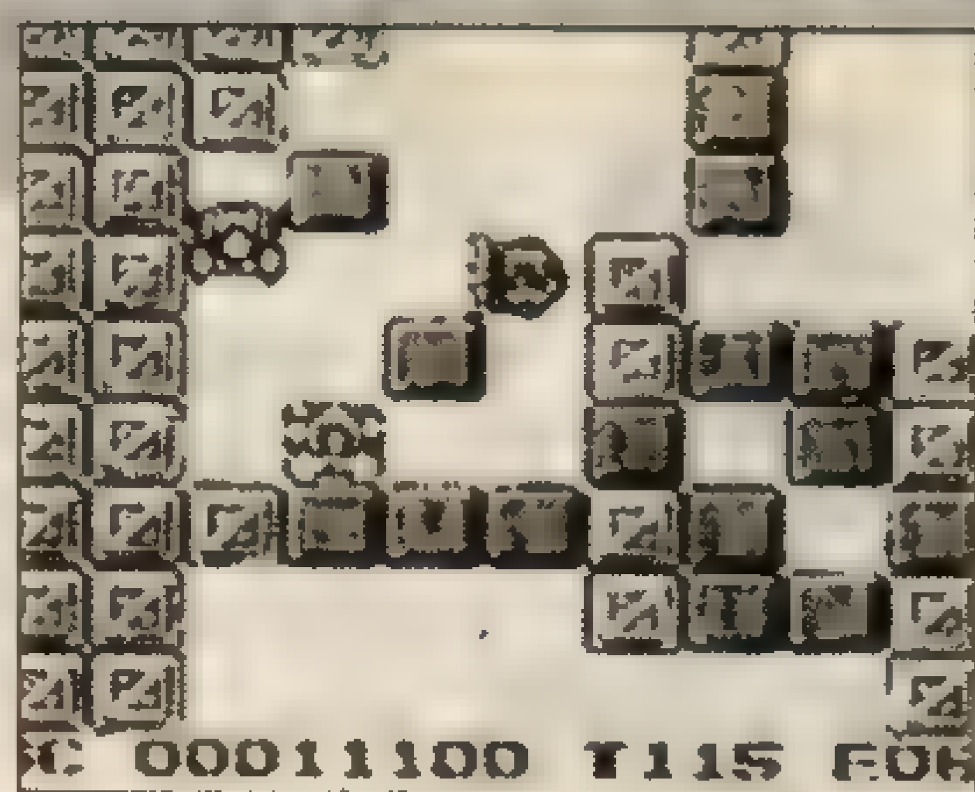
燃烧战士



●LOGIC
●ACT

使用太阳光线武器，与残暴的蠕虫军团作战。

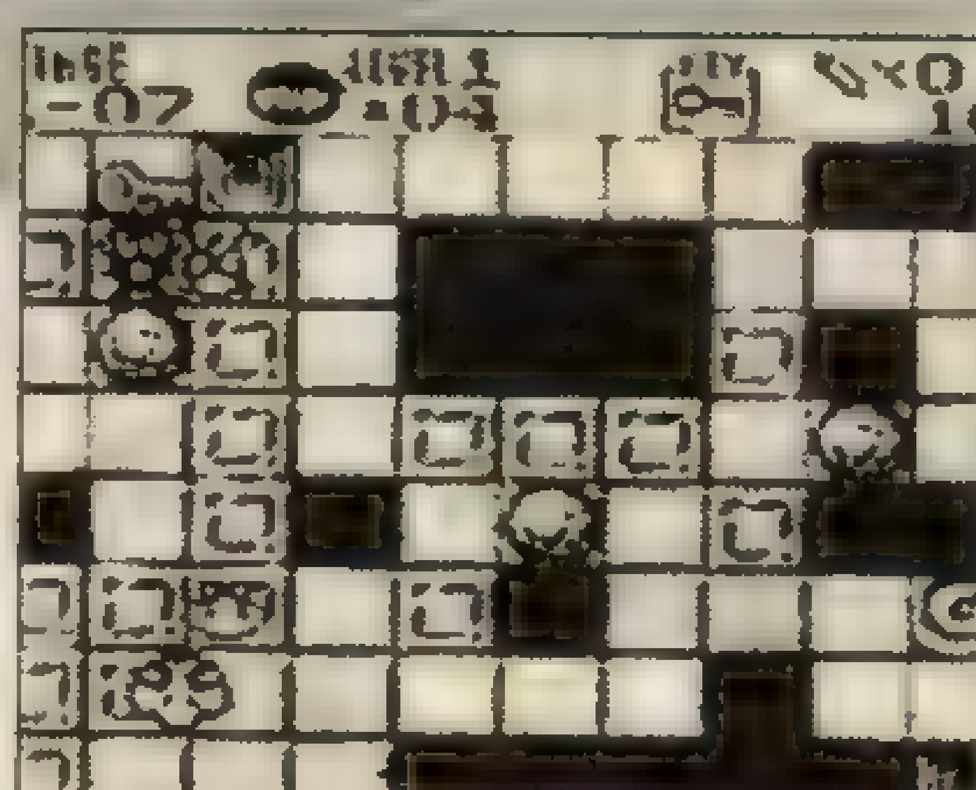
战斗布鲁



●SETA
●ACT

主角布鲁可用装备来实现POWEV UP，而消灭敌人，只须将方块轻轻撞在敌人身上。

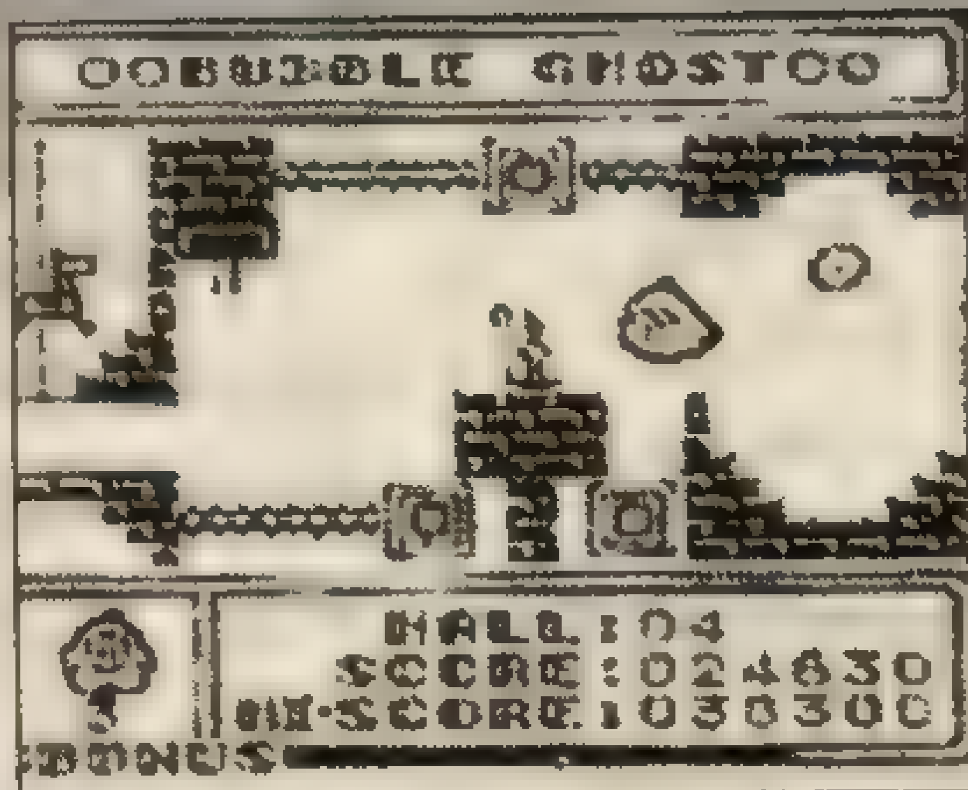
方块忍者之公主救助之卷一



●EPOCH
●PUZ

每一关都是由方块构成的，只要找出隐藏其中的钥匙和大门，便可过关。

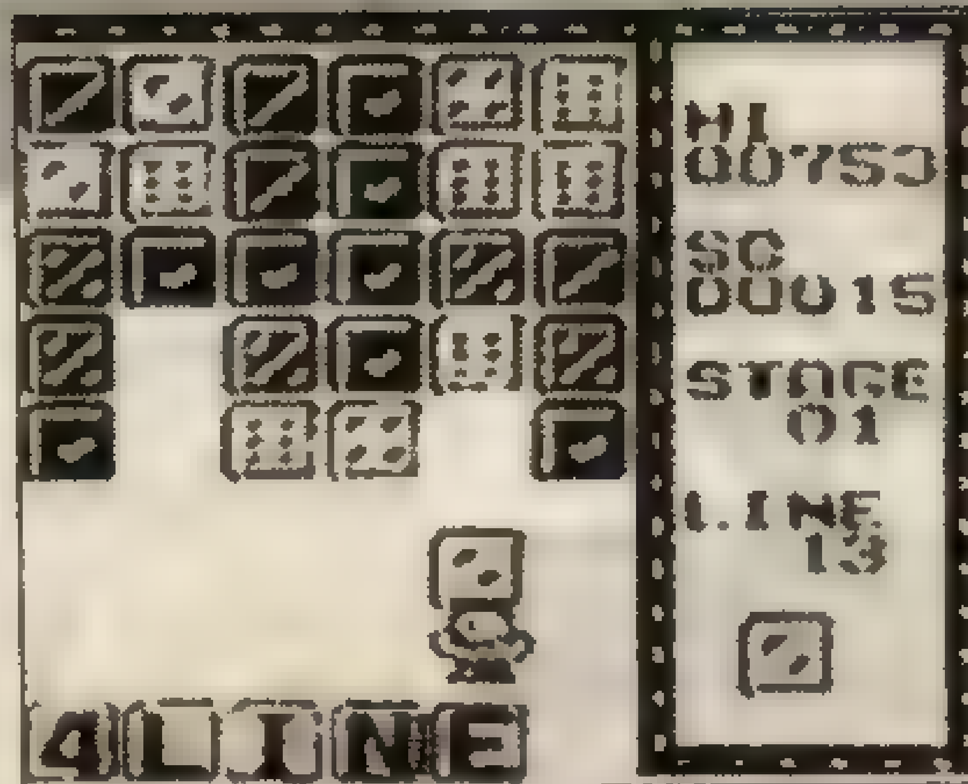
泡泡幽灵



●PONY CANYON
●PUZ

幽灵必须注意各处的蜡烛和高低差异，搬送泡泡。

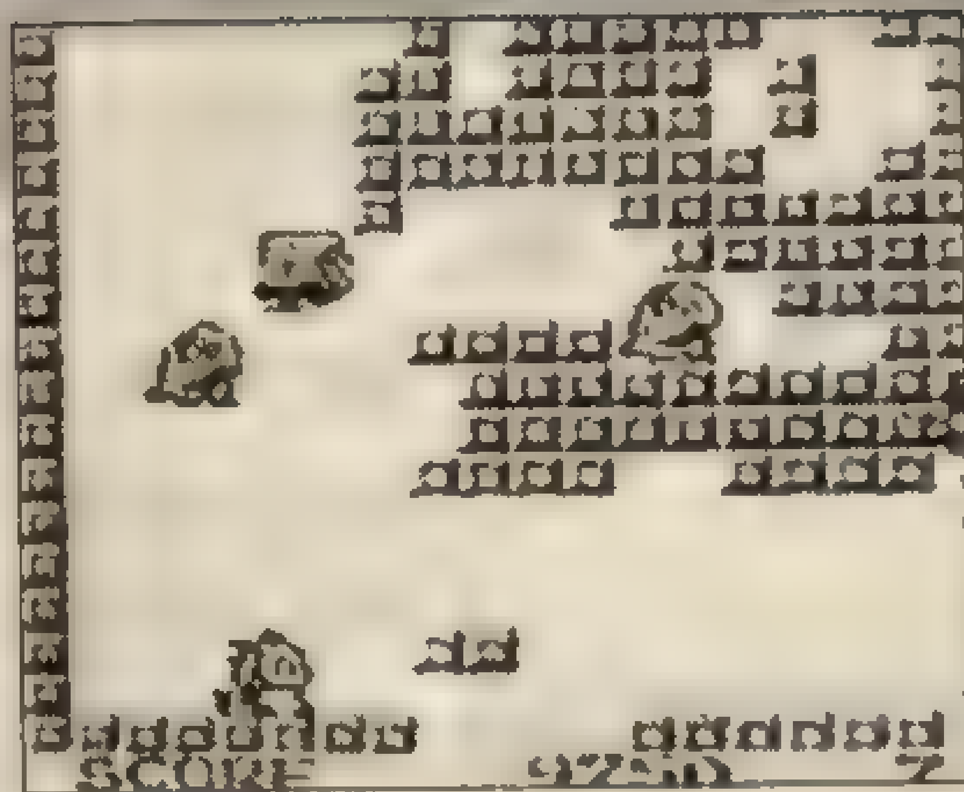
骰子方块



●HOT B
●PUZ

骰子会从上面不断下降，而你只要用相同的骰子去撞击，就可将其消去。

泡泡龙



●TAITO
●ACT

主人公是怪兽泡泡龙，它要做的是喷出小泡泡打倒敌人。

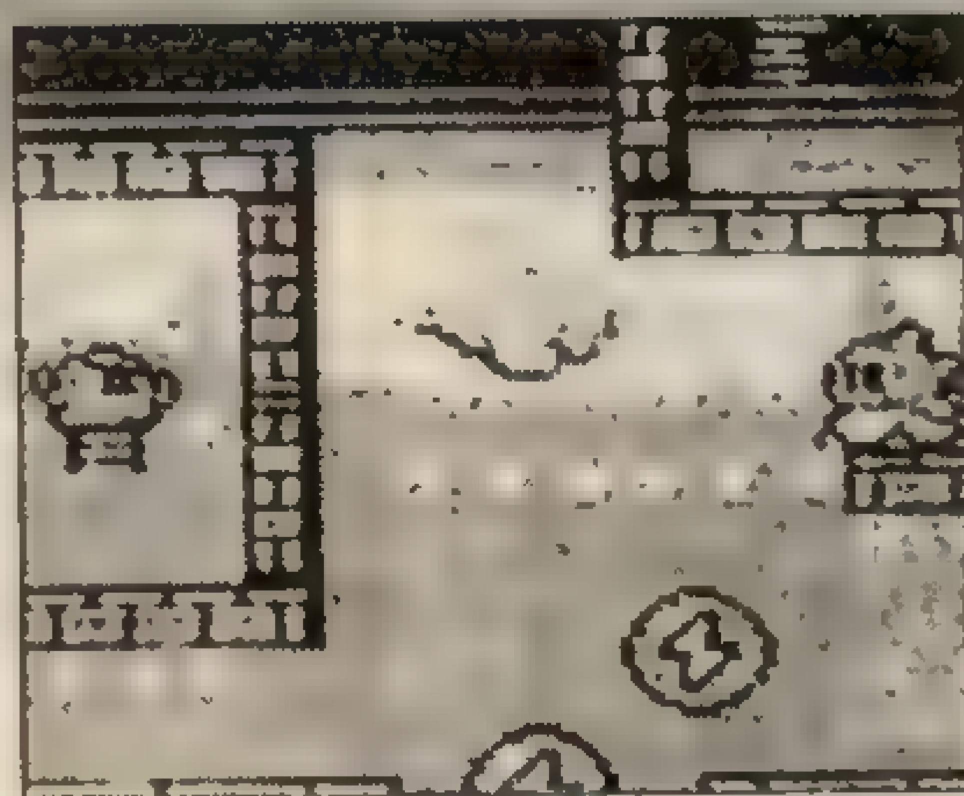
飞行火焰



●东映动画
●STG

被夹在移动的岩石中的战机仍要不断作战，游戏系统十分简单。

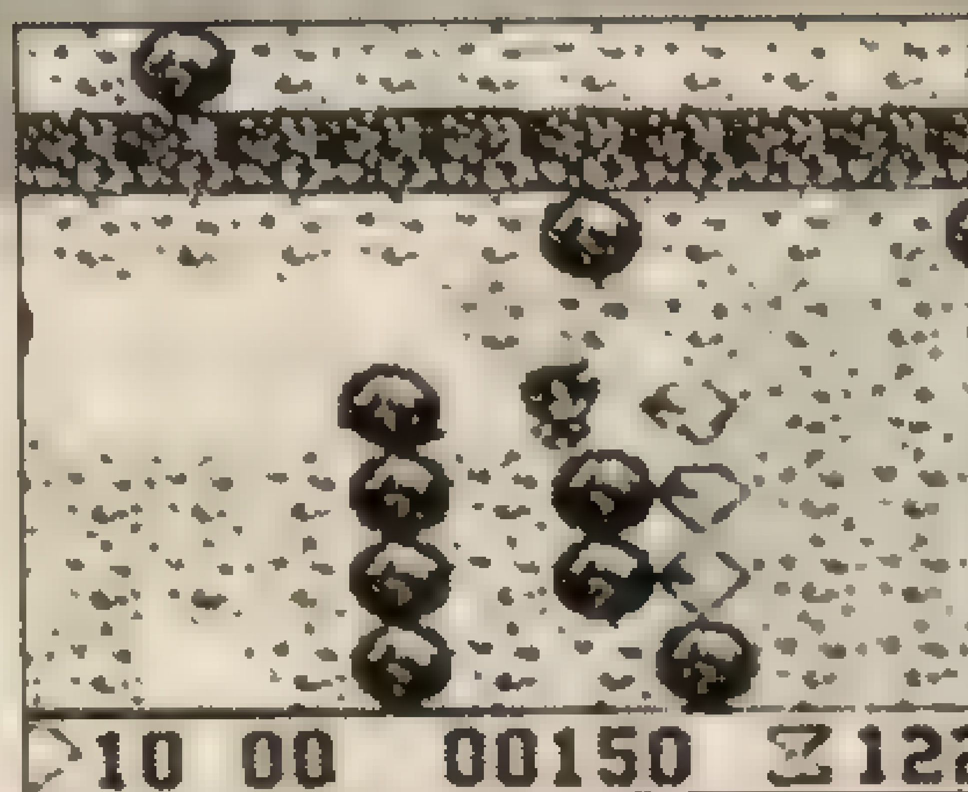
少年泡泡龙



●TAITO
●ACT

共有4关，你将用你的泡泡击败所有的敌人。

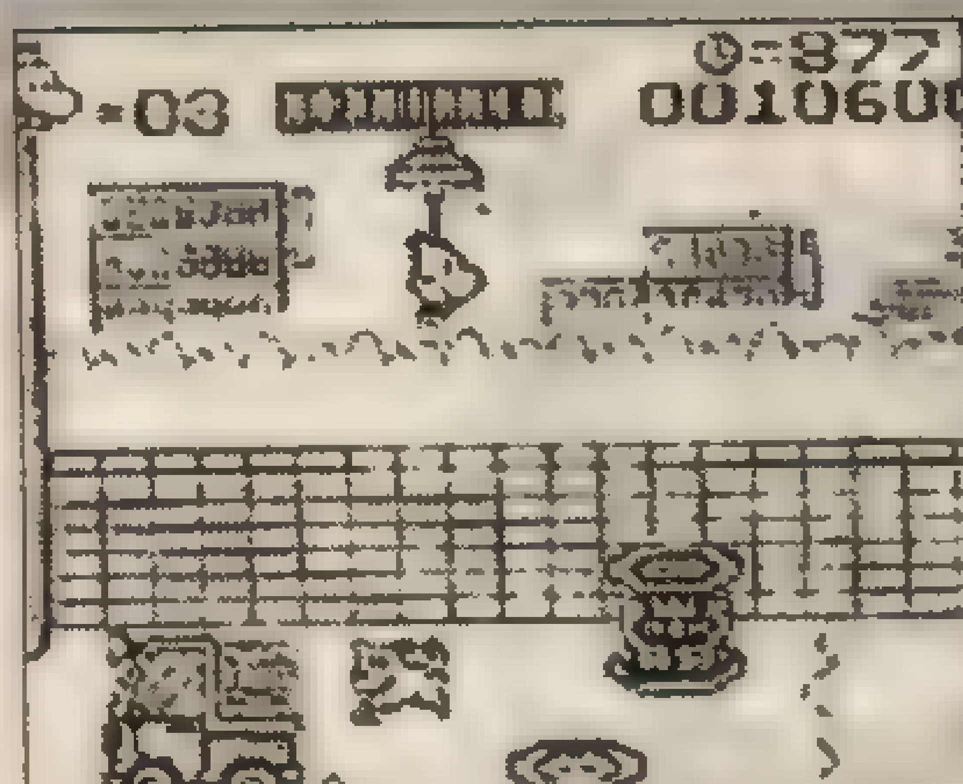
包尔达冲刺



●VICTOR
●PUZ

这是一款益智游戏，你要做的是在规定时间内收集到一定的钻石。

阳伞变兵卫 彩虹大冒险



●EPOCH
●ACT

变兵卫用各种变态的动作进行奇特的冒险，打开洋伞甚至还能飞在空中……

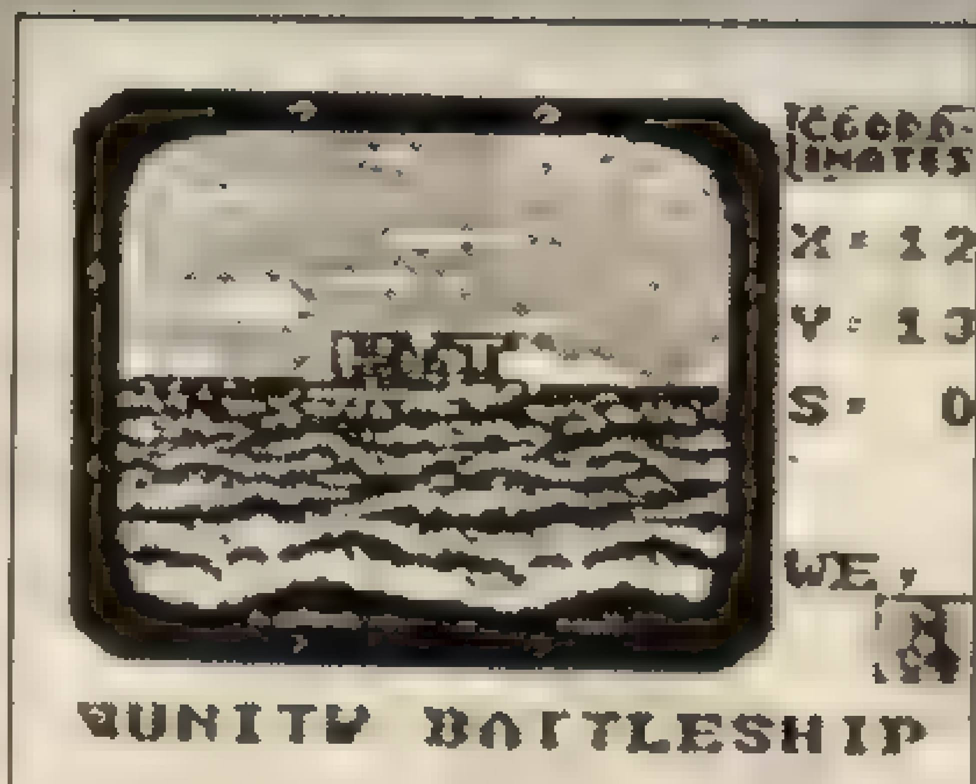
Q版沙罗曼蛇



●KONAMI
●STG

主人公的战机、敌角色以及整个背景都十分地搞笑，自己可选择4种机型。

强力作战



●パップ

●SLG

这是一款海战游戏，结合地图制定合适的策略，强大的舰队和采用对敌舰的特效武器，三者缺一不可。

美少女战士R



●ANGEL

●ACT

由月野兔负责收集情报，所有的美少女一同出击的游戏。共有5局。

东尾修监修职棒赛场'91

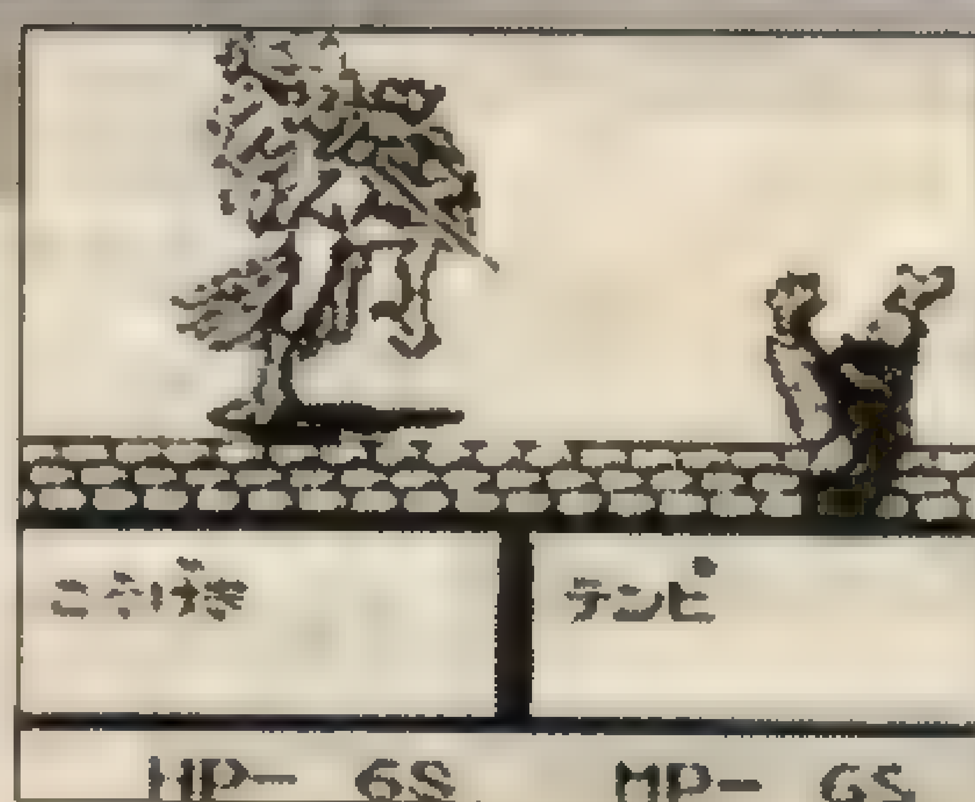


●德间书店

●SPG

控制可以到最细小的地方，可以体会到投球的乐趣。

维他命王国物语

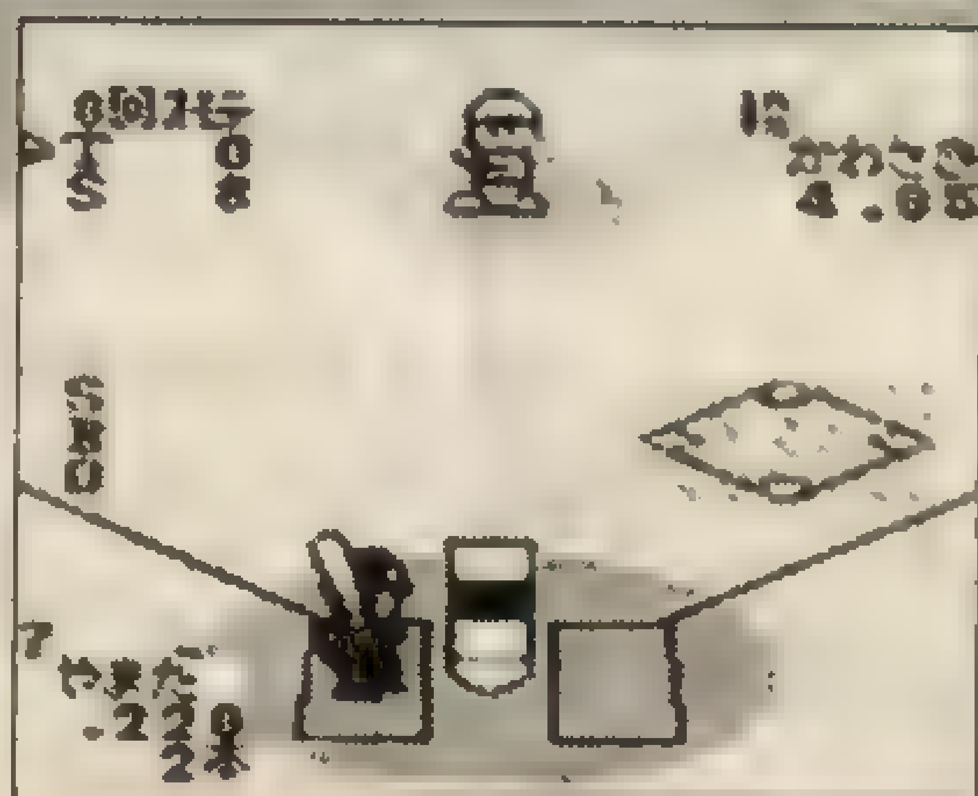


●NAMCO

●RPG

故事发生在异世界的维他命大陆之国，主人公将展开自己的冒险。战斗时直接按键，决一胜负。

东尾修监修职棒赛场'92



●德间书店

●SPG

投手控制速度，而击球手亦可控制击球的高低。

大饿狼



●カネコ

●ACT

作为老母鸡，你的鸡宝宝很危险，你必须运用翘翘板和蛋蛋，把你的鸡宝宝从大饿狼的手中救出来……

美少女战士



●ANGEL

●ACT

水手服月亮用跳跃的飞踹来与敌人战斗。

令人吃惊的热血新记录！遍地是金牌

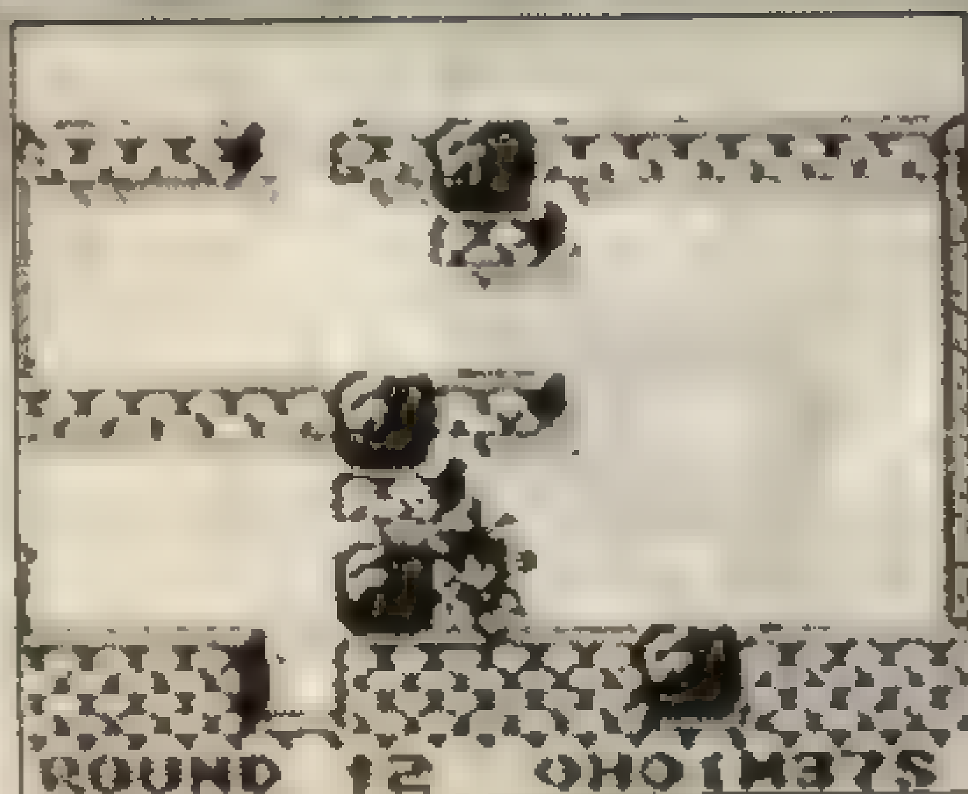


●TECHNOS

●ACT

游戏者将在5支队伍中挑选1支，并率队挑战运动会。

小矿工

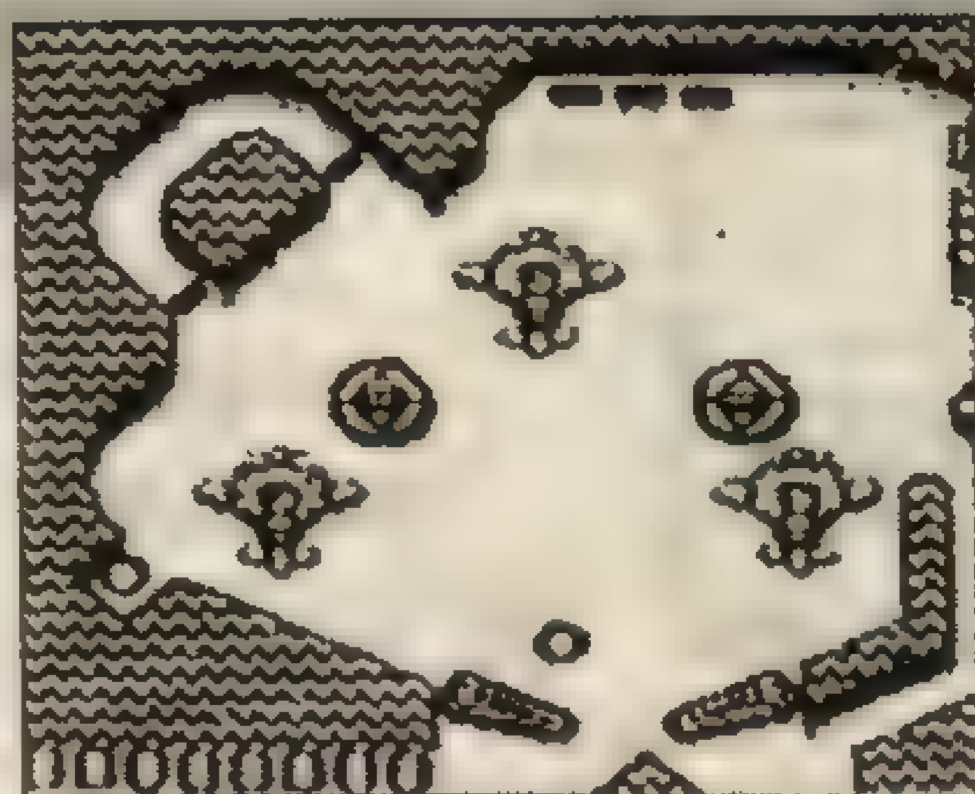


●讲谈社

●PUZ

挖土、搬石头，这就是你能做的，你当然也可以把石头推到敌人身上将其消灭。但你的真正目的在于找到出口。

英雄大集合!!弹珠台派对



●JALECO

●ETC

有众多可爱人物登场的弹珠台，有的方块是可以打碎的哟！

秘传阴阳气功法"华佗"

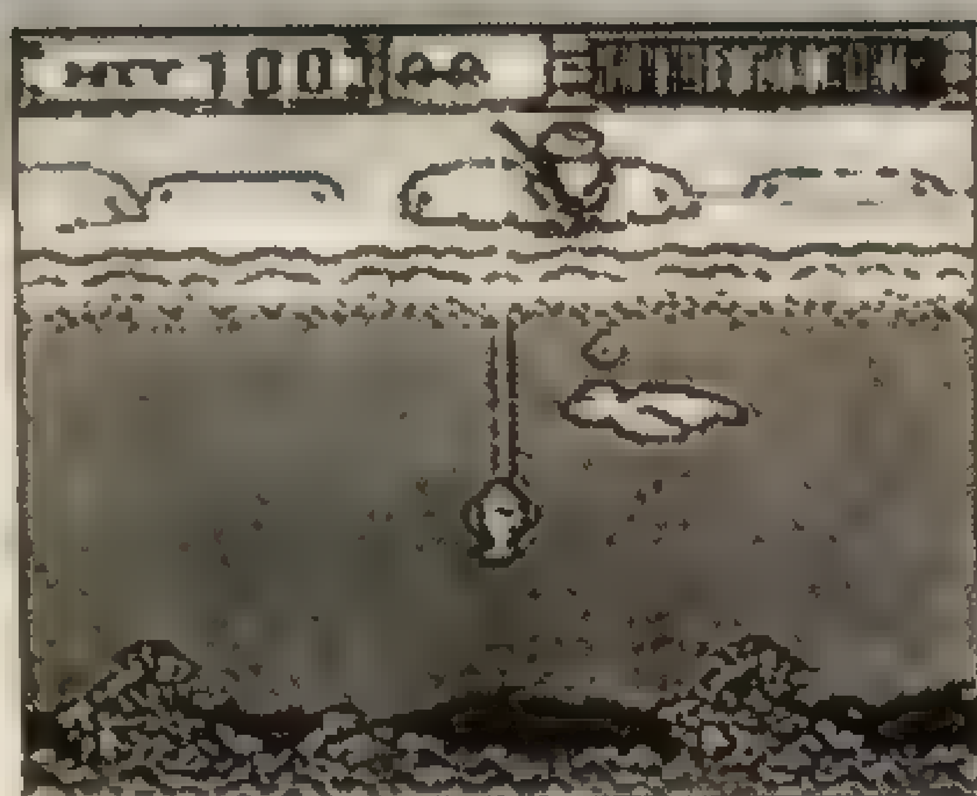


●不明

●PUZ

主人公叫做气功弹。他生存的意义在于除去人体中的邪气弹……

企鹅～世界上最健康的企鹅

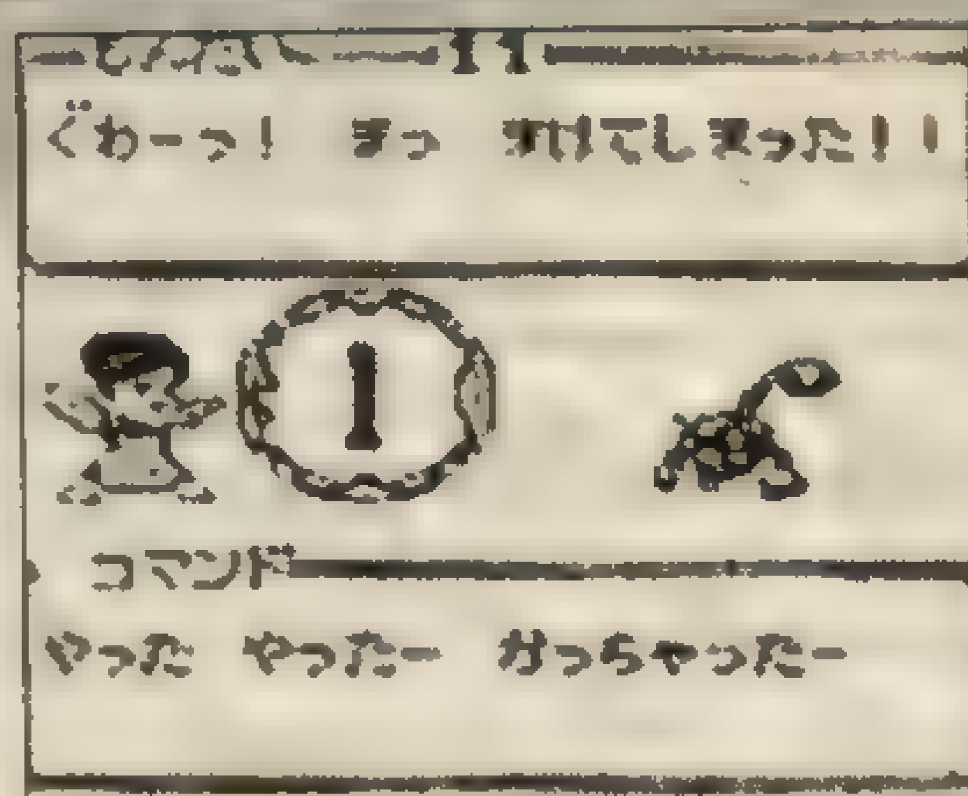


●不明

●ETC

可以钓鱼，可以打雪仗，你可以在游戏中体验到无穷的乐趣。

我一个就成了！～料理传说

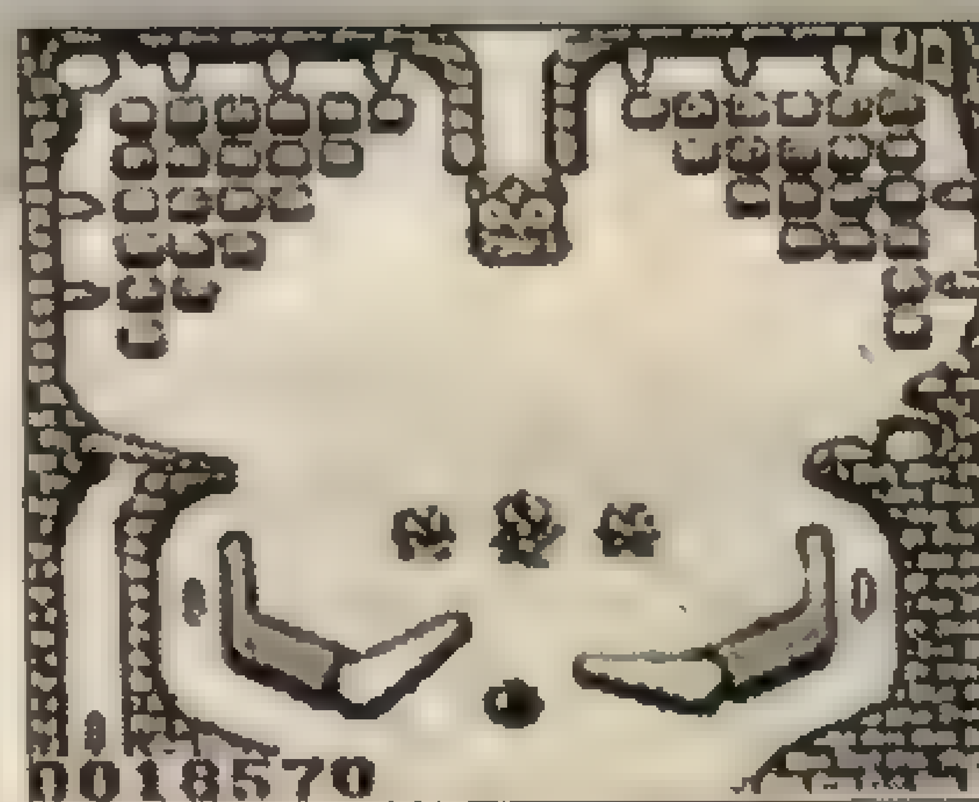


●バップ

●RPG

小舞最拿手的是料理，她将以此展开冒险。

弹珠台之比西鳄鱼大行进

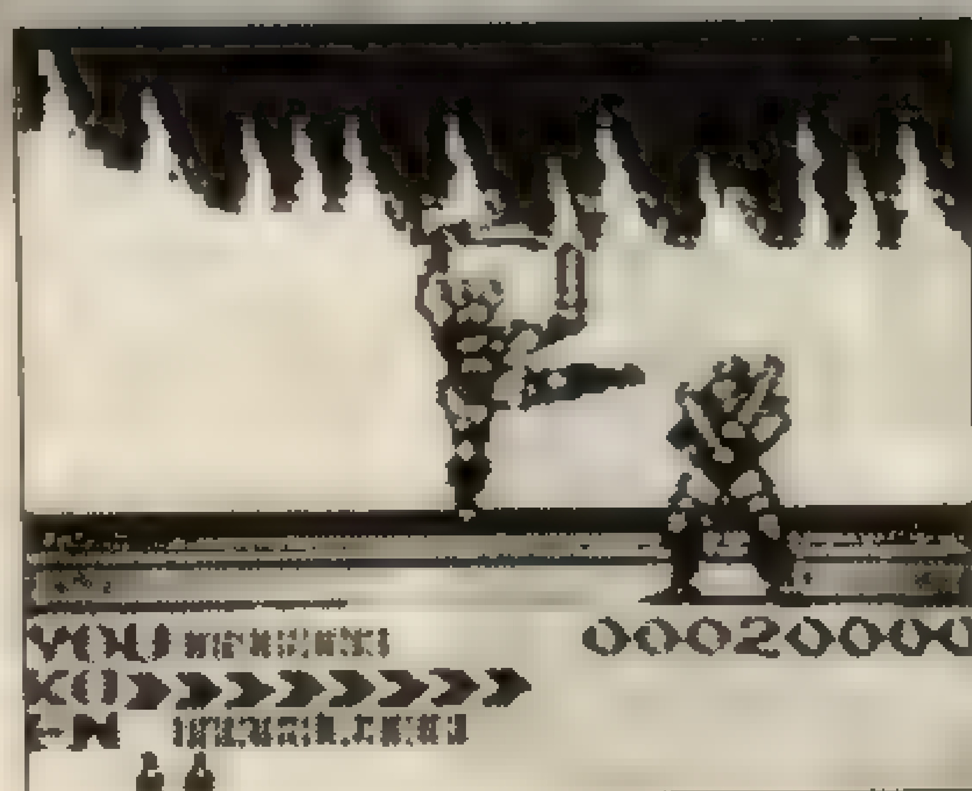


●HAL研究所

●ETC

每一关中都是充满着鳄鱼的弹珠台，除了一般玩法，还有上下对战的关卡。

飞龙拳外传



●文明脑

●ACT

为了夺得传说中的秘宝——飞龙金牌，你必须与暗黑龙展开生死决战……

喜剧测试·圈

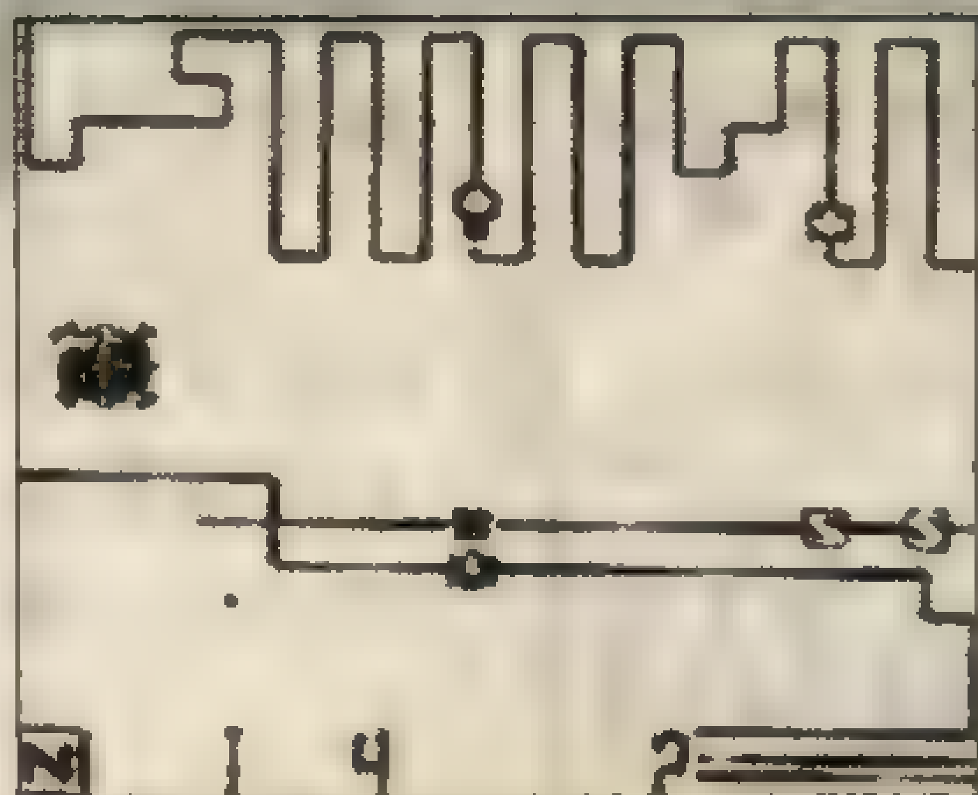


●バップ

●SPG

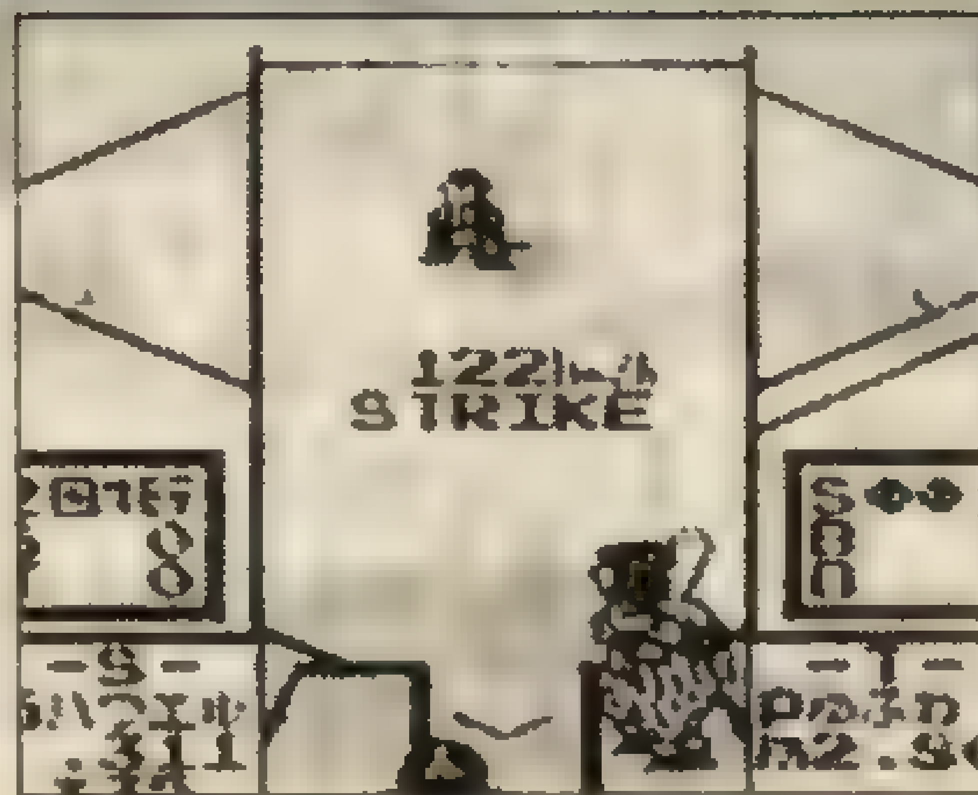
必须通过预选赛和决赛的F1赛车游戏。

最终河流~最后的逆转~



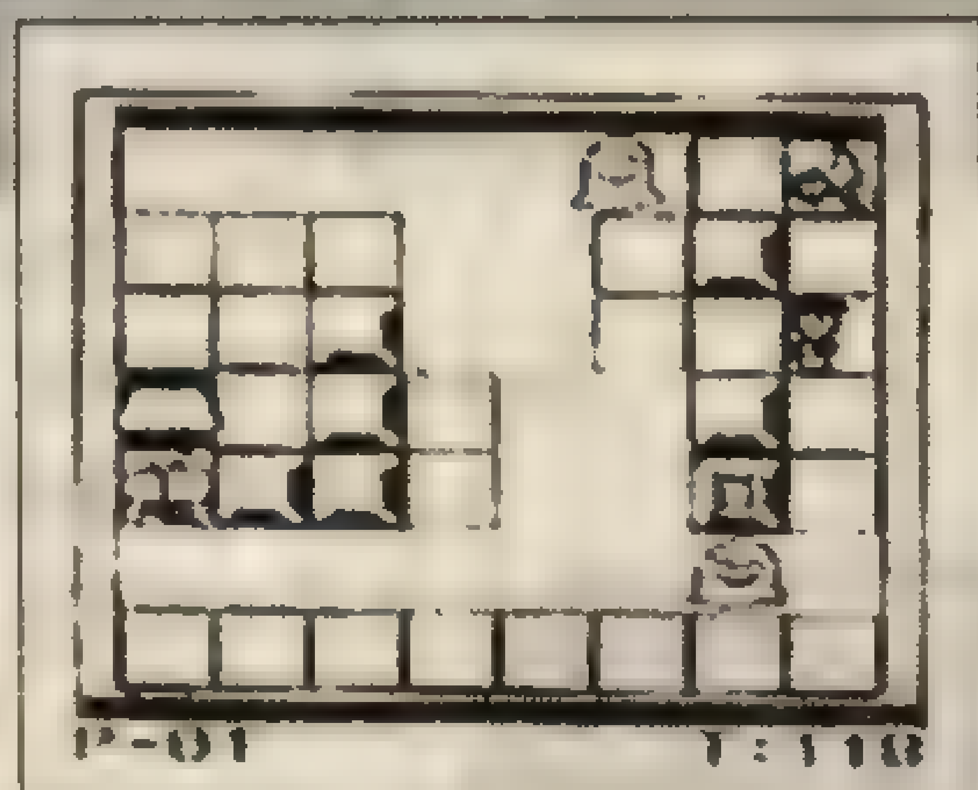
●东映动画
●STG
胜负的关键是要注意移动的轨迹，不过最终的胜利还得靠不停地射击。

家庭棒球3



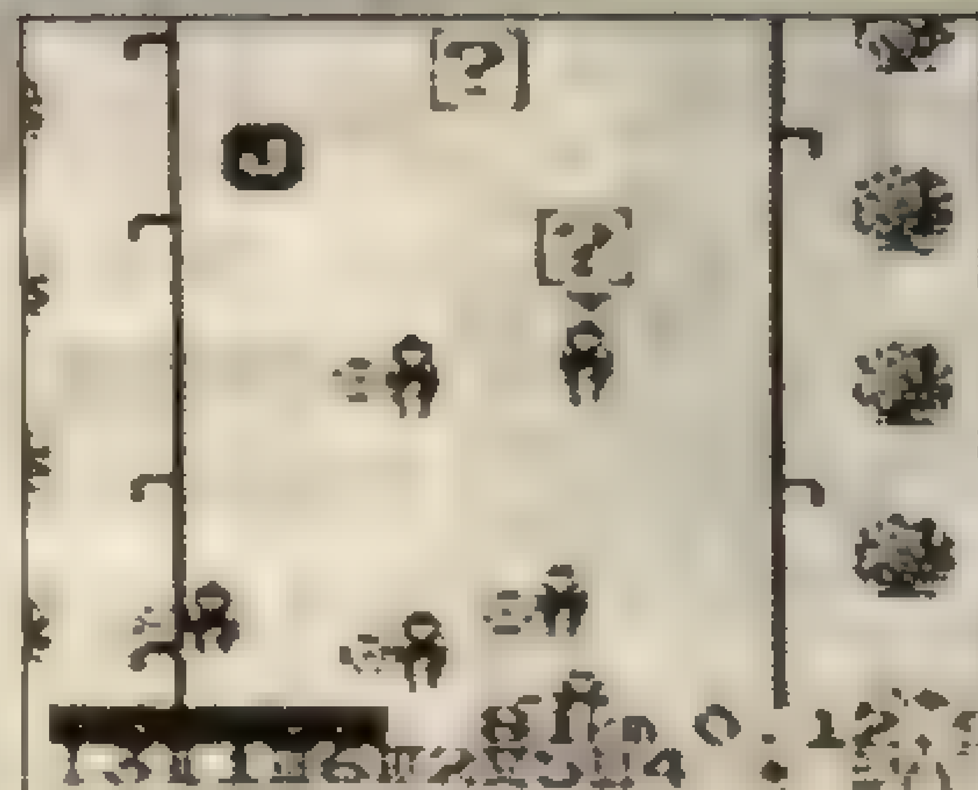
●NAMCO
●SPG
此系列GB版的第三作，更有"自己编队"和"队员养成"系统。

搞笑场



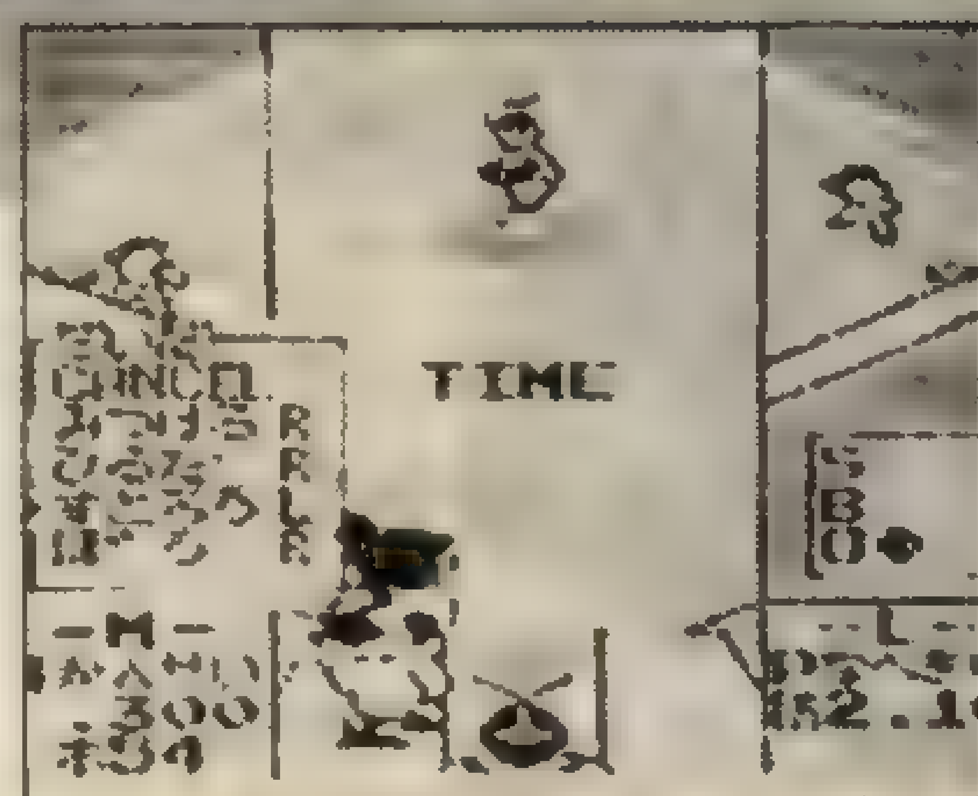
●SNK
●PUZ
各式各样的方块，你只须用同色的方块从上下左右将别的方块一下围住，那就会全变成黑色……

家庭骑士



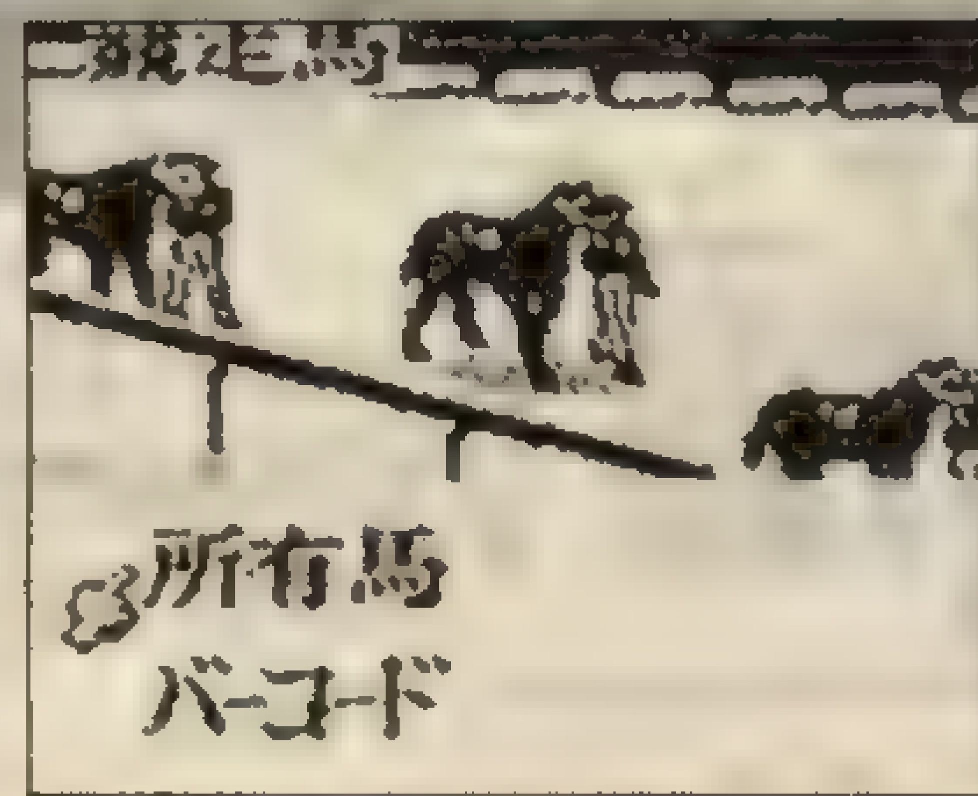
●NAMCO
●SLG
新一轮的赛马又开始了，你要和你的爱马一道，为赢得全部16场比赛的奖金而努力。

家庭棒球



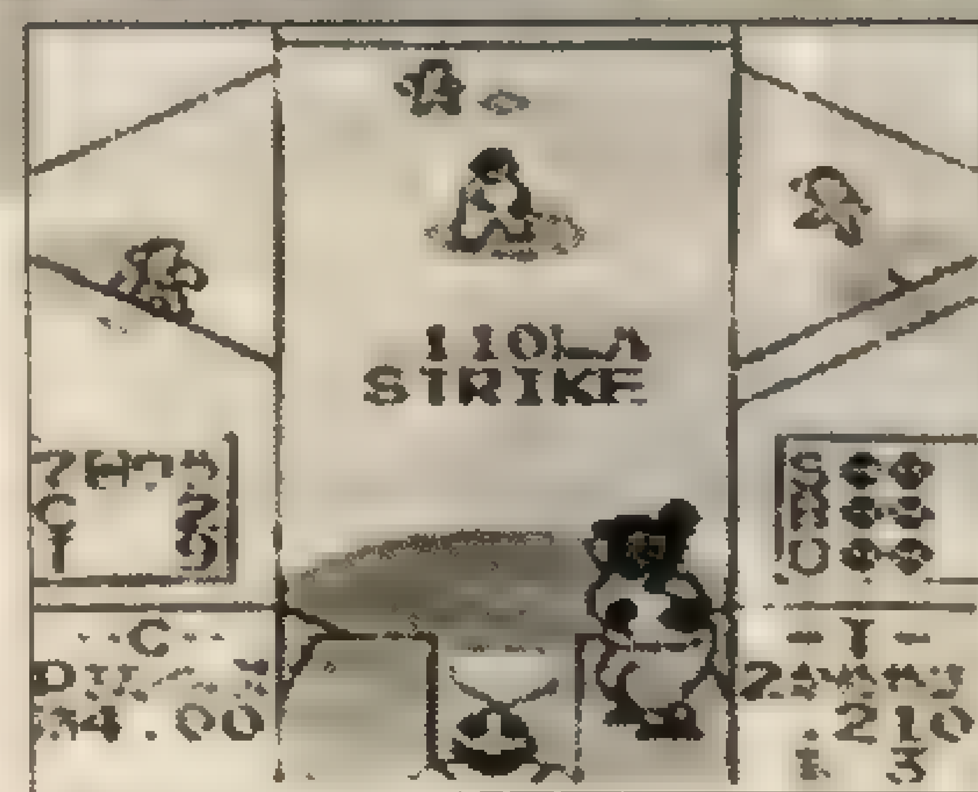
●NAMCO
●SPG
集中了众多极具个性的球员的全部14个球队，这个棒球游戏将会令人满意。

家庭骑师2 名马之血统



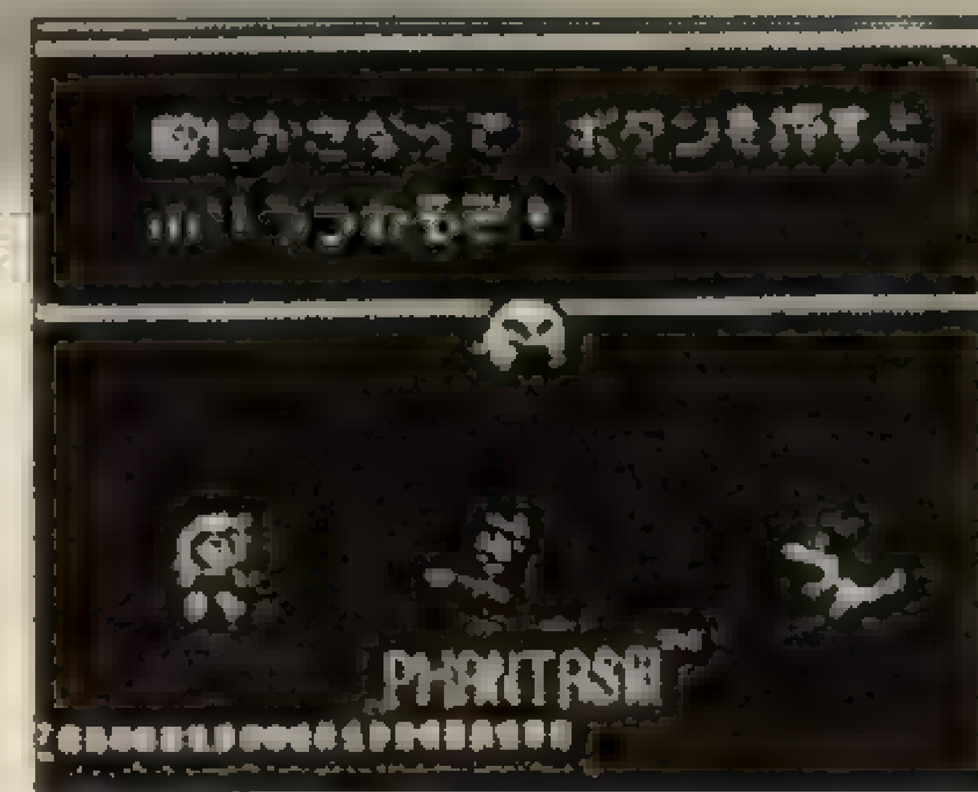
●NAMCO
●SLG
做为马的主人，你得培养你的马，并使之成为名马，然后你要赢得全部16场比赛，并达成91制霸的目标。

家庭棒球2



●NAMCO
●SPG
所有12支职棒球队的选手全部采用真名。当然比赛的内容亦深受好评。

幽灵



●JALECO
●ACT
主人公是幽灵，你将附在敌人身上，在全部的6关中到处寻找钥匙……

对战战士



●ユース

●ACT

在3D画面中，机器人们互相打斗。他们的武器是拳头和导弹……

游戏4合1

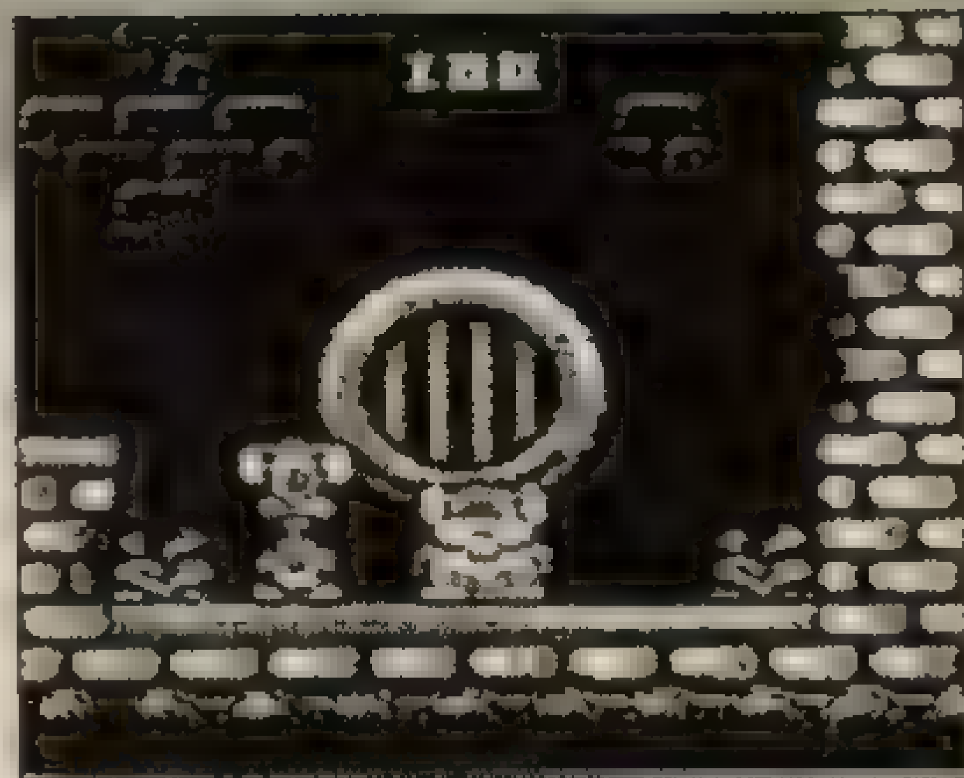


●IMAGINEER

●ETC

包含国际象棋、西洋跳棋在内的4个游戏。

费杰兹

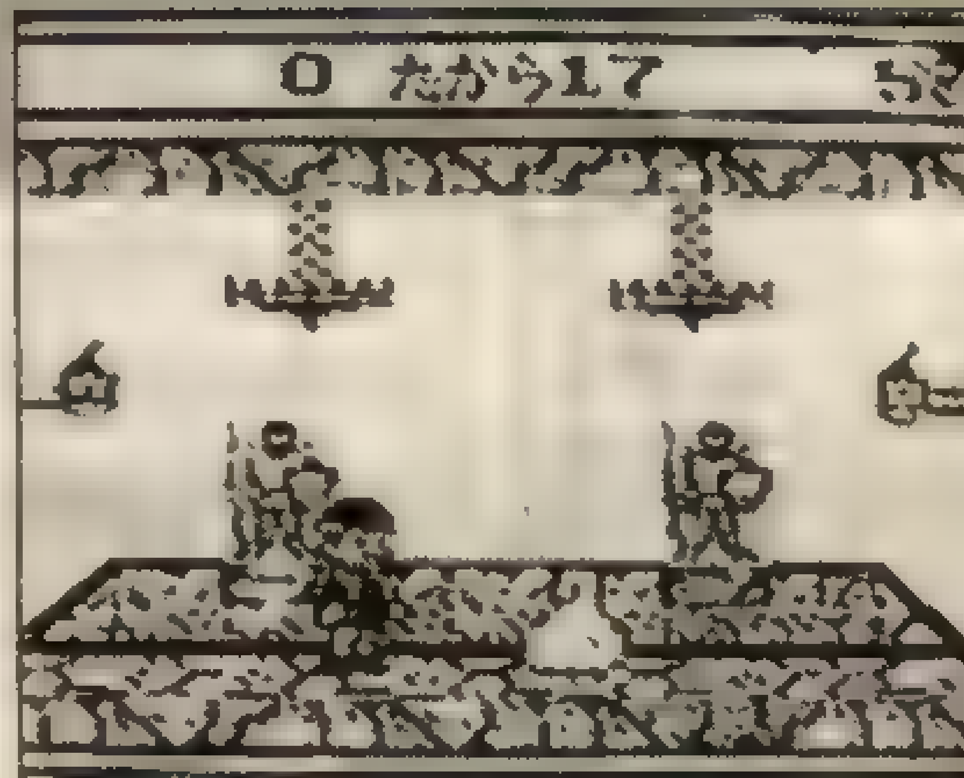


●日本椰子

●PUZ

挪动和利用障碍物，打倒敌人，并将老鼠兄弟救出。

不可思议的布罗比-拯救布罗布公主



●JALECO

●ACT

吃了糖果就可变身的宇宙超人布罗比与少年协力同敌人作战。

波比男孩



●日本物产

●ACT

让玩家在6个月的时空里冒险，夺取所有的宝箱，而后进入时空之门的游戏。

铁钩船长

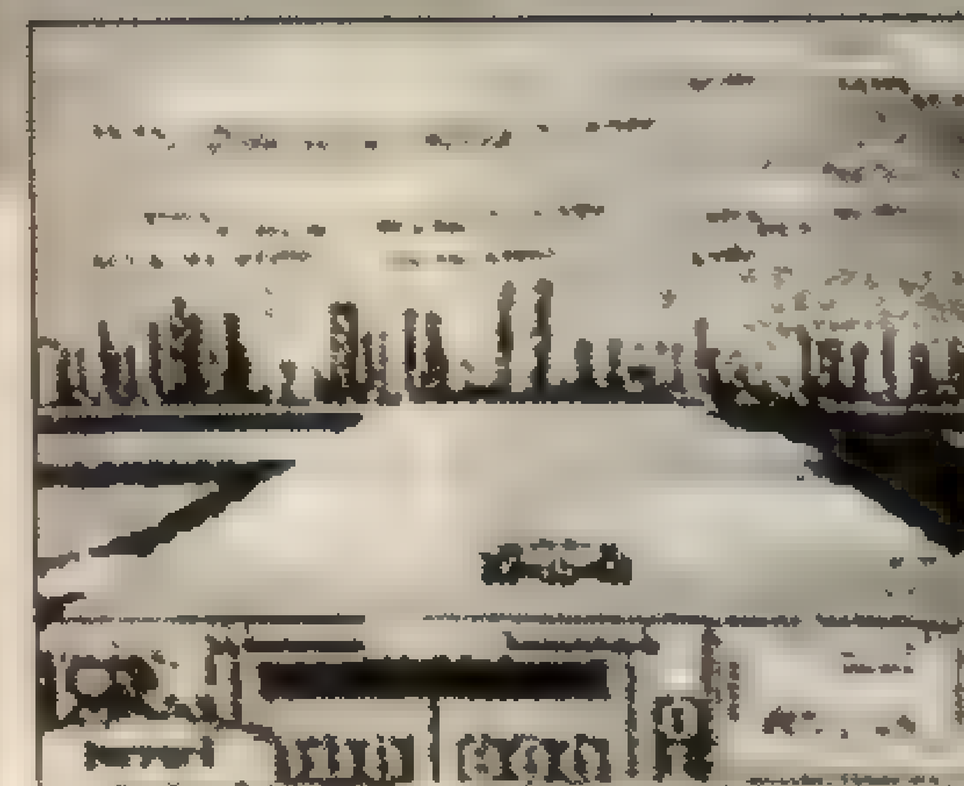


●EPIC SONY RECORD

●ACT

为了救出被霍克船长抢走的孩子们去冒险的游戏。

法拉利



●日本椰子

●SPG

全3D场景，让玩家体验到驾驶时速超过300公里的F1赛车的感觉。

新世纪GPX一方式

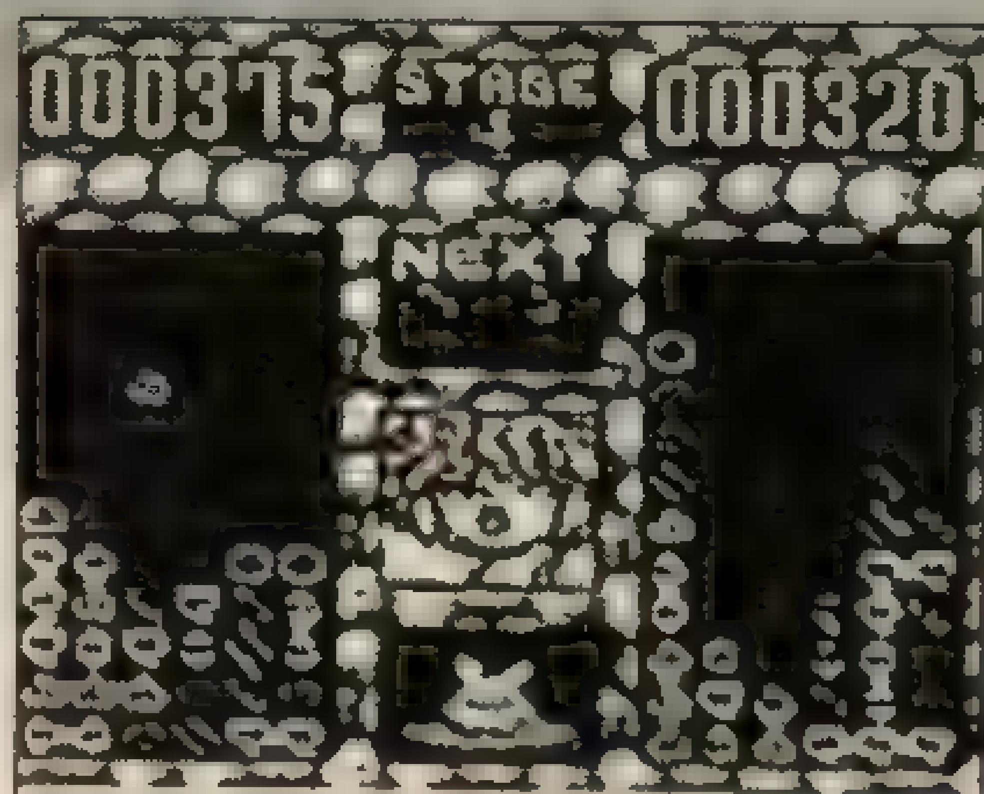


●バリエ

●ETC

挑战哈亚托等8个场景。这是款模拟类的游戏。

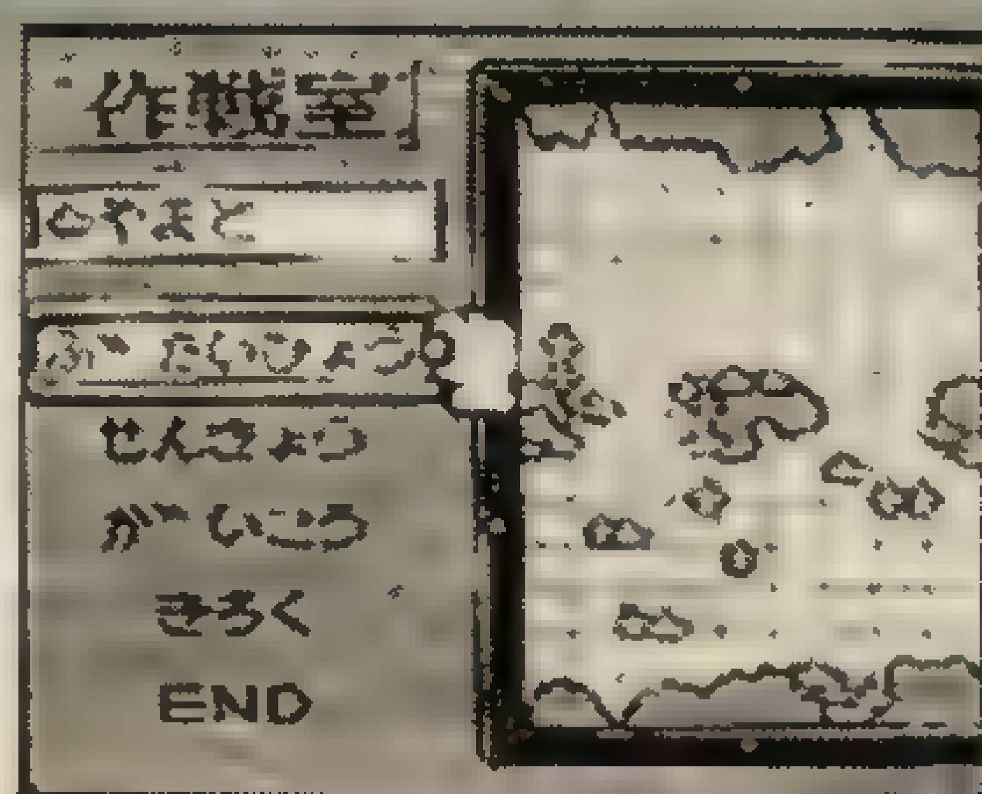
噗哟 噗哟



●BANPRESTO
●PUZ

把上面落下来的横着的、竖着的"噗哟"消除掉的游戏。

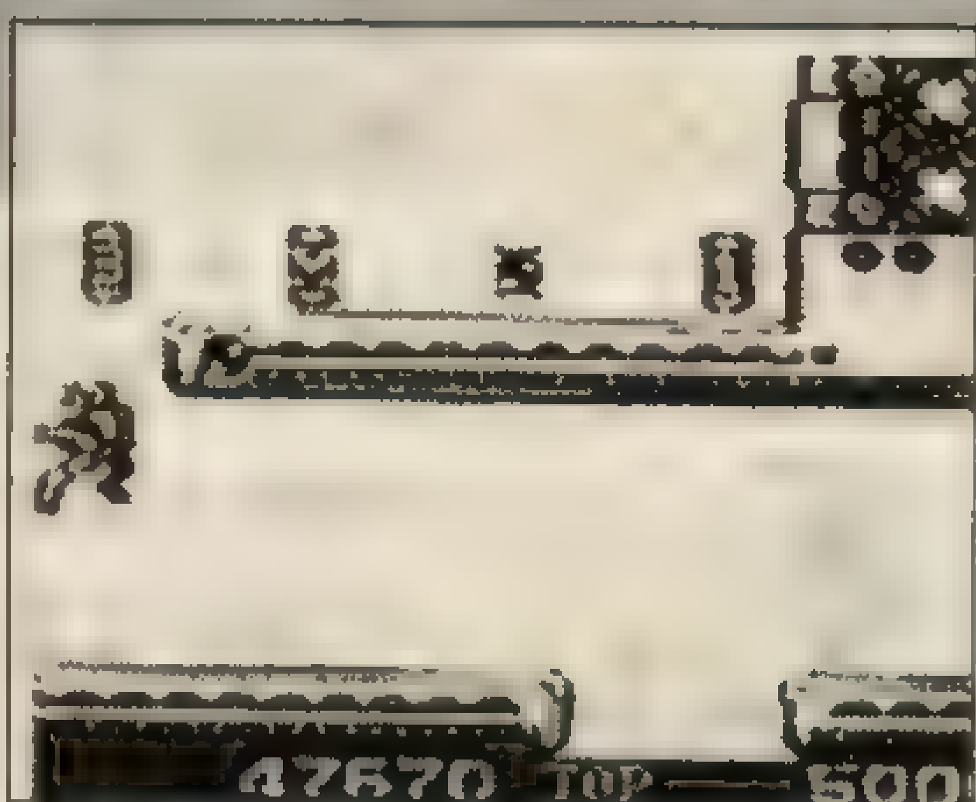
舰队指挥官VS



●ASCII
●SLG

在地图上布署舰队，以求全歼敌舰队的SLG游戏。

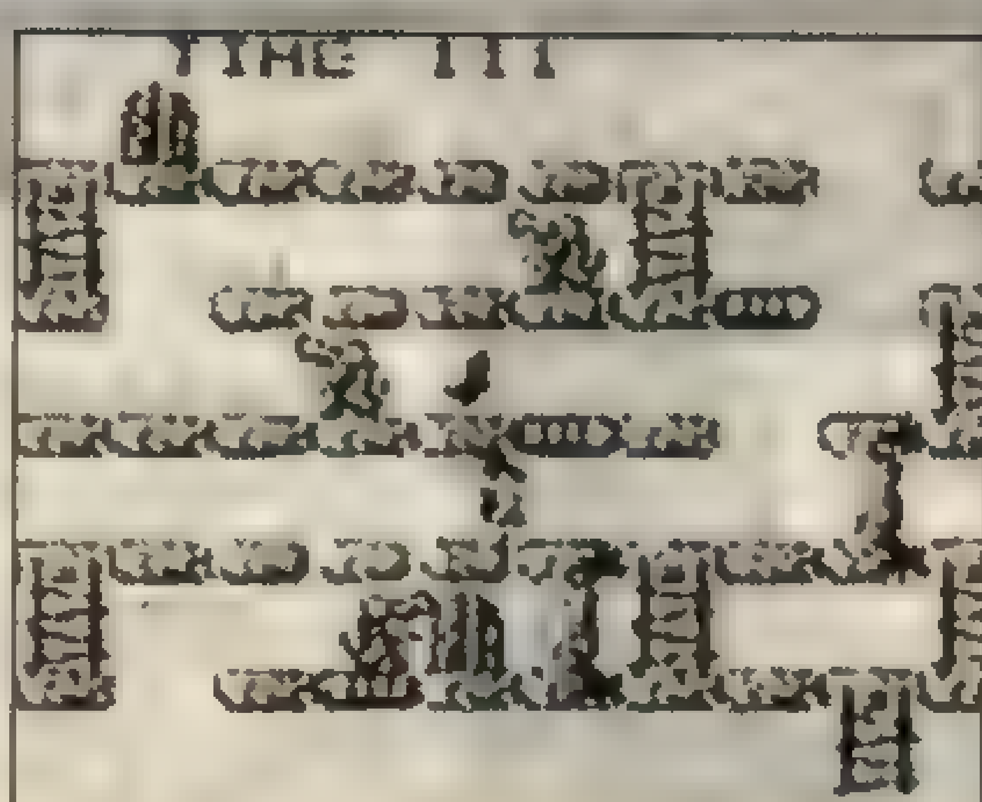
高级飞行斗士



●TAITO
●STG

在横竖的水管之间，击败渐渐逼近的敌人的游戏。

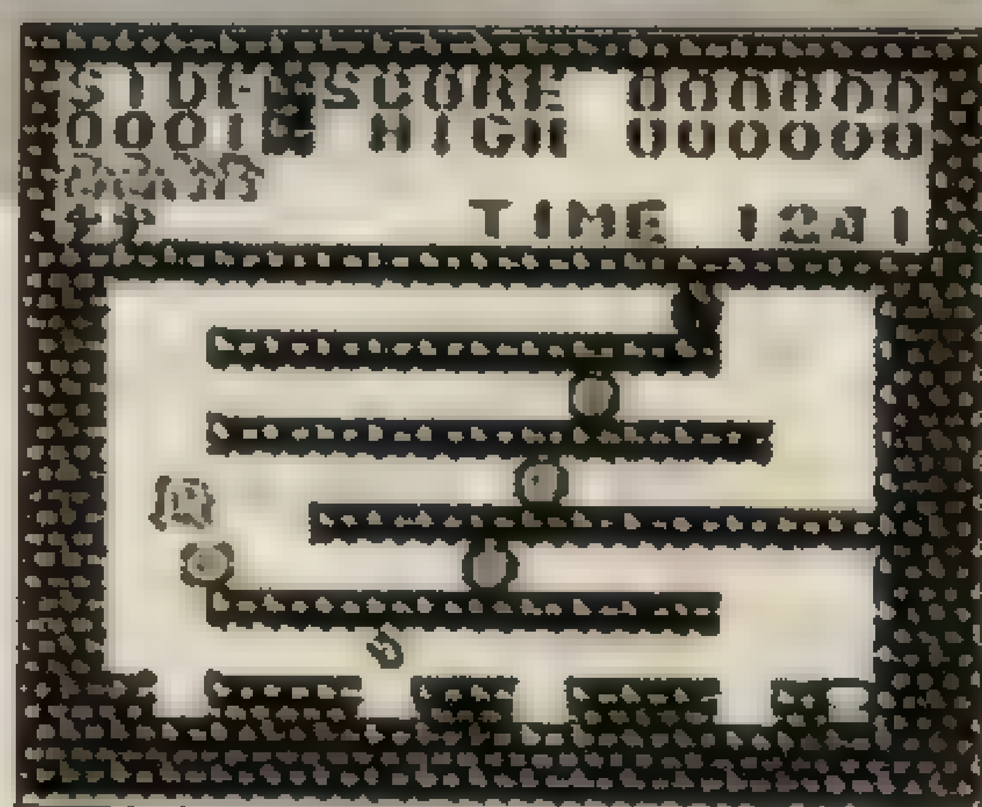
普利 普利



●SUNSOFT
●PZL

用锤子敲碎地面，消灭怪兽的同时逃出迷宫的游戏。

超级布拉比



●VICTOR
●PZL

用石头作脚手架，向敌人投掷催眠弹，从而争取时间运石头的游戏。

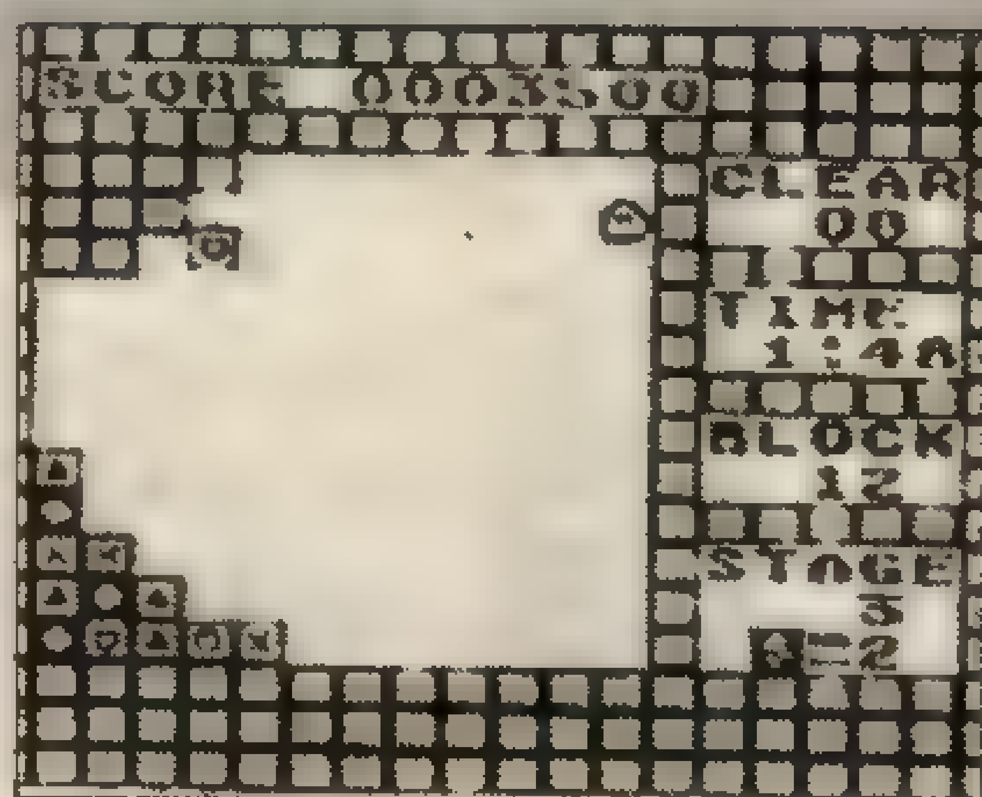
波斯王子



●MASIYA
●ACT

控制主人公波斯王子，从布满断头台等各种各样陷阱中逃出迷宫的游戏。

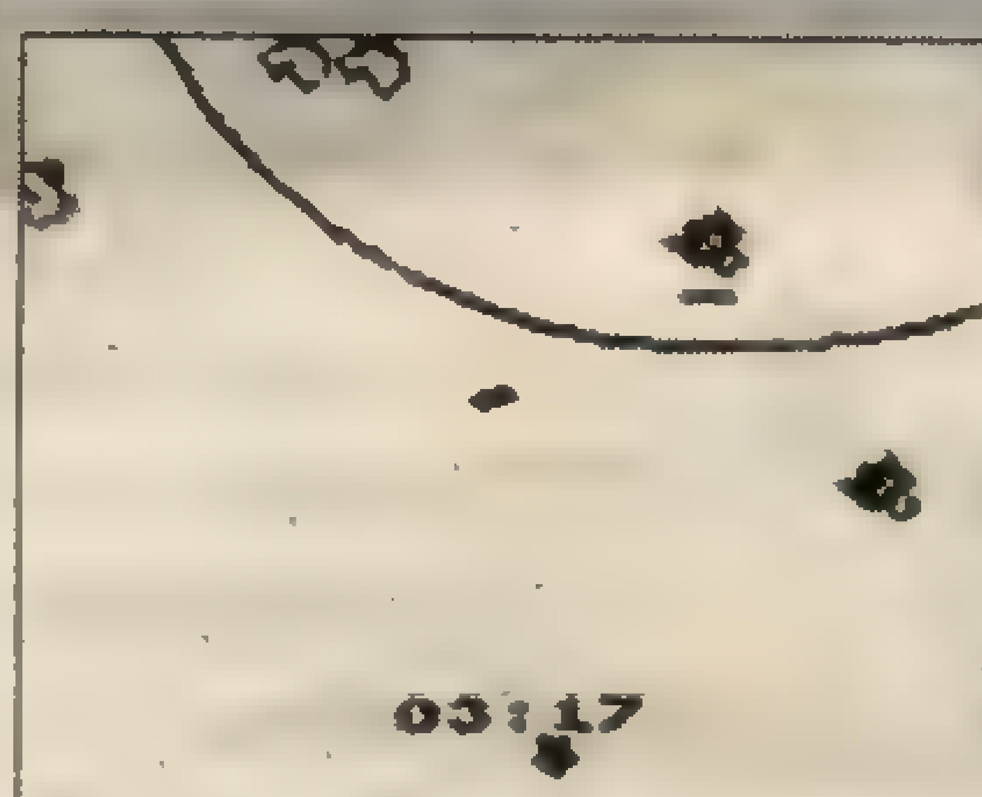
フリップル



●TAITO
●PZL

把连在一起的木块用同样种类的木块连在一起使之消失的游戏。

职业足球

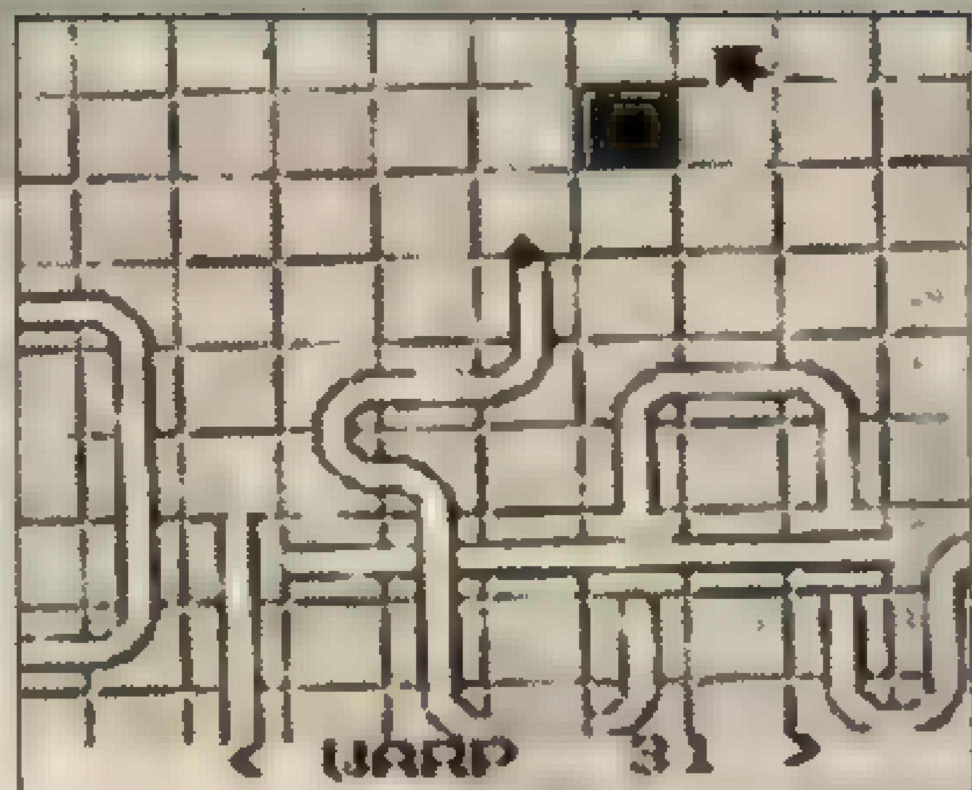


●IMAGINEER
●SPG

可以设置场地情况及天气情况，选手的动作也相当真实。



管道小球



●TONKIN HOUSE
●PZL

把管道零件连结起来，令小球可以通过的游戏。

小画家毛毛笔



●SIGMA
●ACT

玩家扮作毛毛笔，在与敌人斗争的同时还要往城墙上乱画。

职业摔角



●HUMAN
●FTG

8名强大的职业摔跤选手各自运用自己的绝招在台上进行激烈的绝斗的游戏。

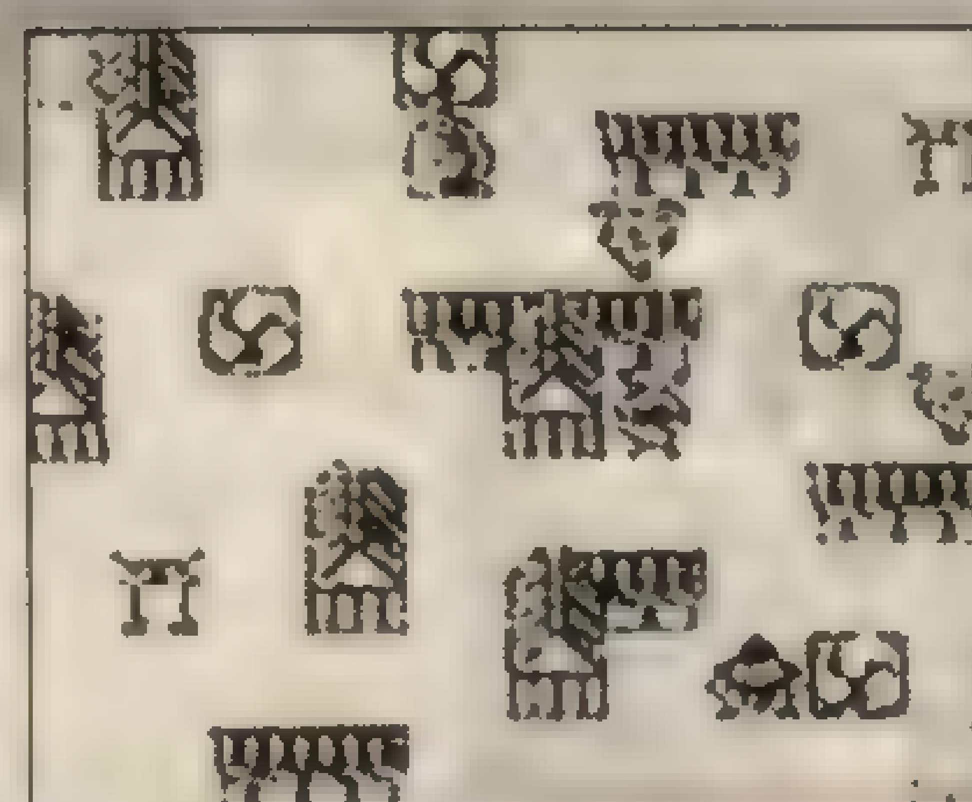
棒球



●任天堂
●SPG

有日式棒球和美式棒球，玛里奥和鲁依吉也会登场的。

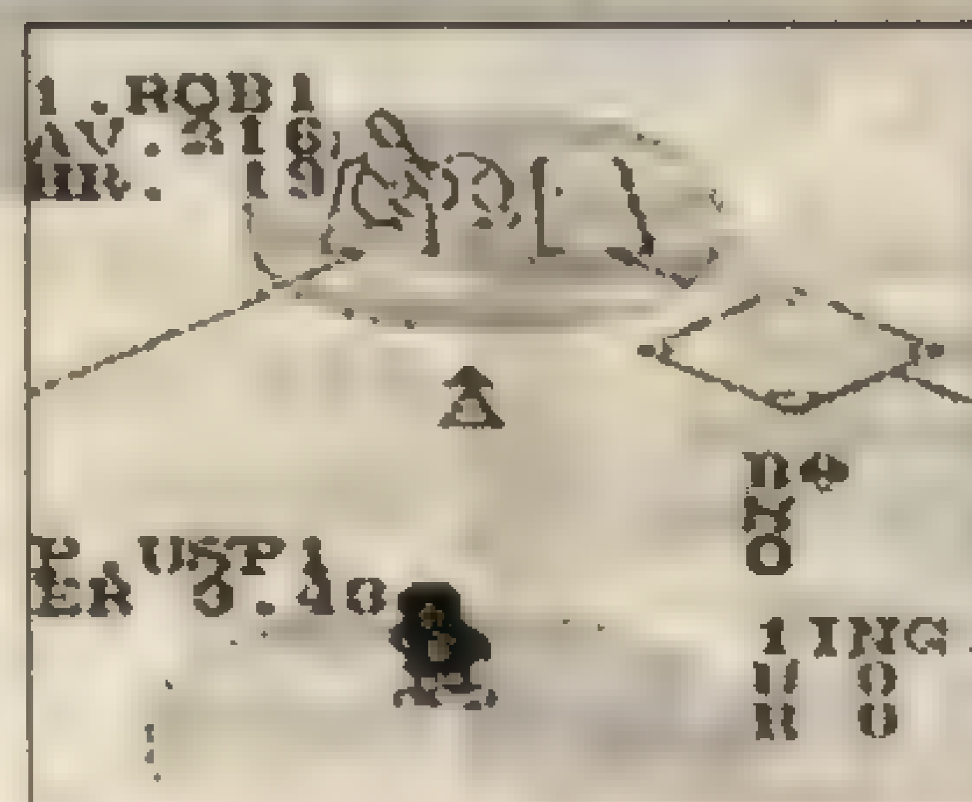
平安京异形



●メルダック
●ACT

为外星人挖坑，并把他们埋在里面的战斗游戏。

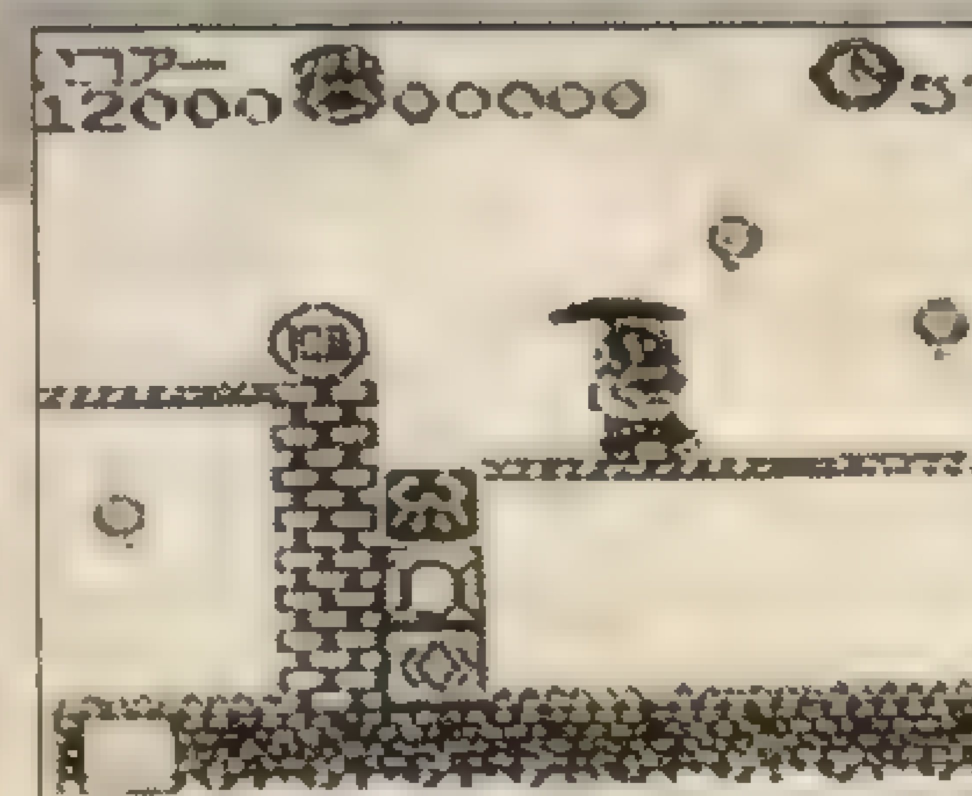
棒球小子



●JALECO
●SPG

分淘汰赛和非正式比赛两种模式，日本和美国的小选手们大比武。

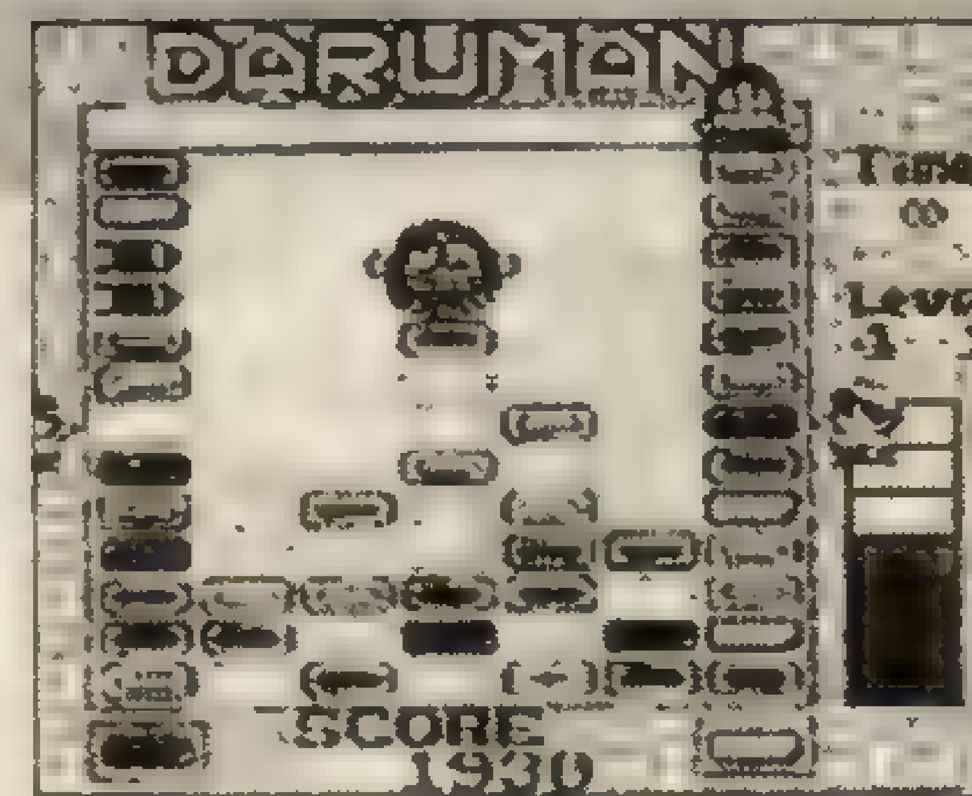
平成天才 巴卡朋



●NAMCO
●ACT

巴卡朋的爸爸妈妈帮助他第一次外出旅行的故事。

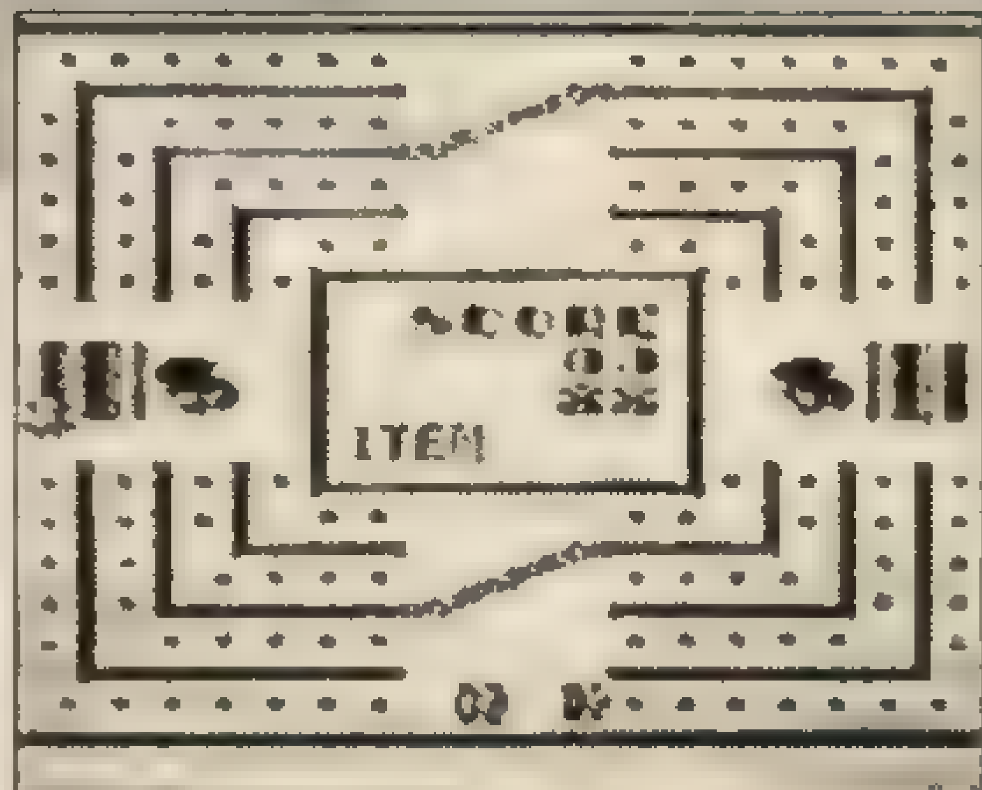
佩开破锅两个贪吃鬼



●BANPRESTO
●PUZ

佩开和破锅合力消除障碍，让自己喜欢的食品掉下来的游戏。

HEAD ON



●TECMO
●PUZ

操制汽车，躲开敌人，收集桌面上的小豆豆的游戏。

企鹅世界



●PONY CANYON
●ACT

企鹅阿德利君把非常重要的卵运往妻子那儿去的动作游戏。

海格拉立斯的荣誉·出动的众神



●DATA EAST
●RPG

主人公海格拉斯借助众神之力与魔人克罗斯对战的游戏。

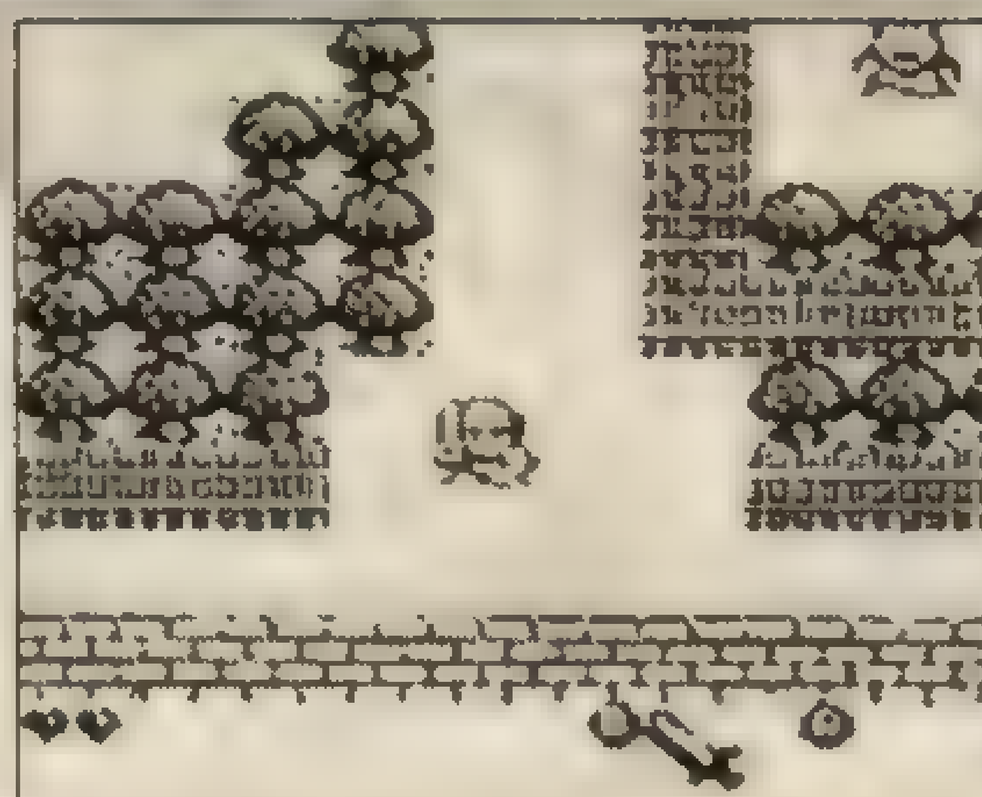
企鹅战争 VS



●ASCII
●ACT

在1分钟内尽量往对手那边投掷小球的动作游戏。

贝利乌丝~罗兰的魔兽



●SAMMY
●RPG

与3只魔兽作战，最后打倒魔王贝利乌丝，夺回和平的RPG游戏。

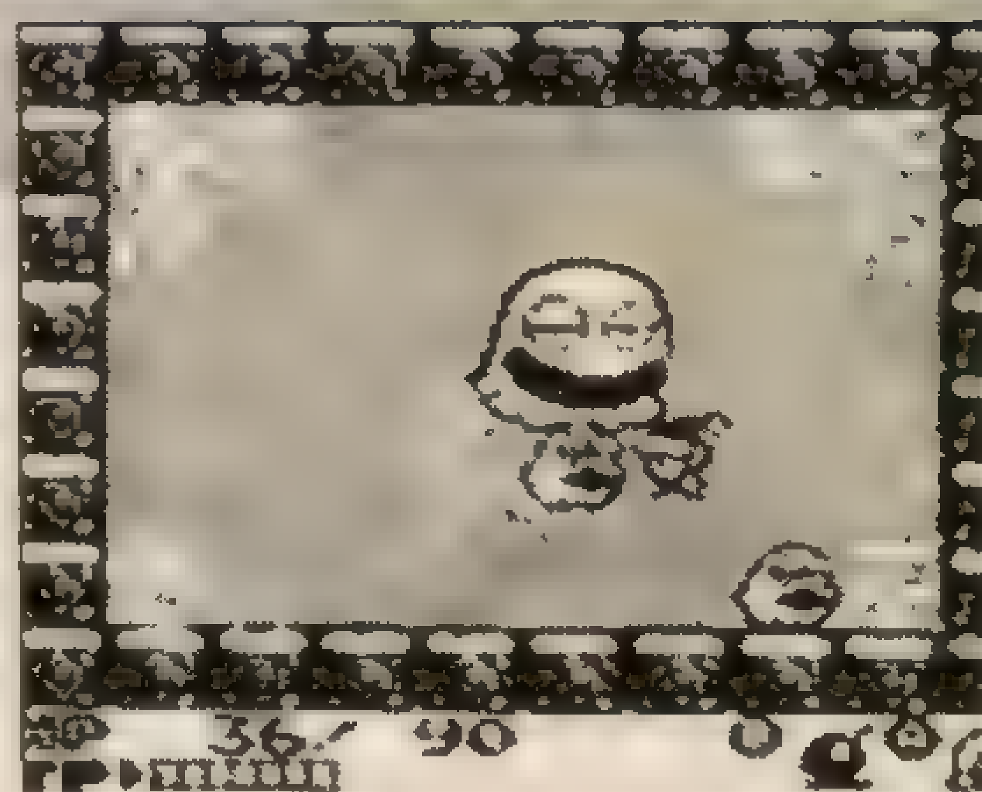
本塔和飞龙



●YANOMAN
●STG

人类哈夫与飞龙其撒拉为了某种目的到神的国度去旅游。

贝利乌丝2~复仇的邪神



●SAMMY
●RPG

此系列的续集，不但有小伙伴加入，还可以改换颜色唷。

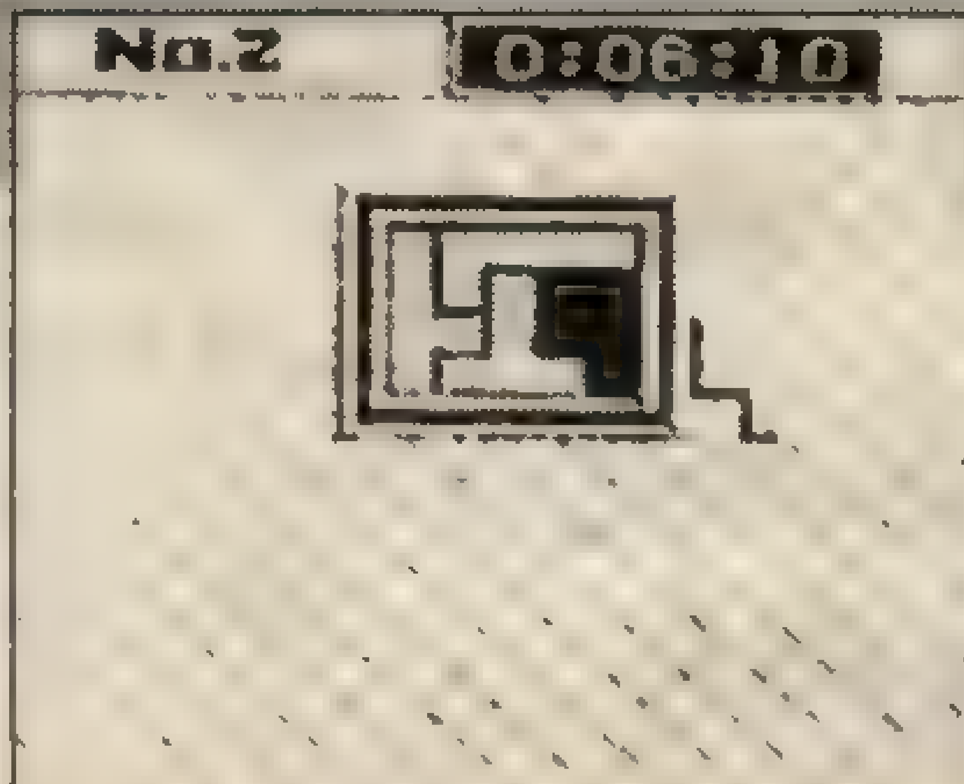
嘿嘿 GB 版



●光荣
●PZL

在有限制的回合内用3种武器打败蟑螂，并把它们赶回洞中。

冒险！迷之路



●大东海
●PUZ

把各种形状的木块填满箱子的解迷游戏。

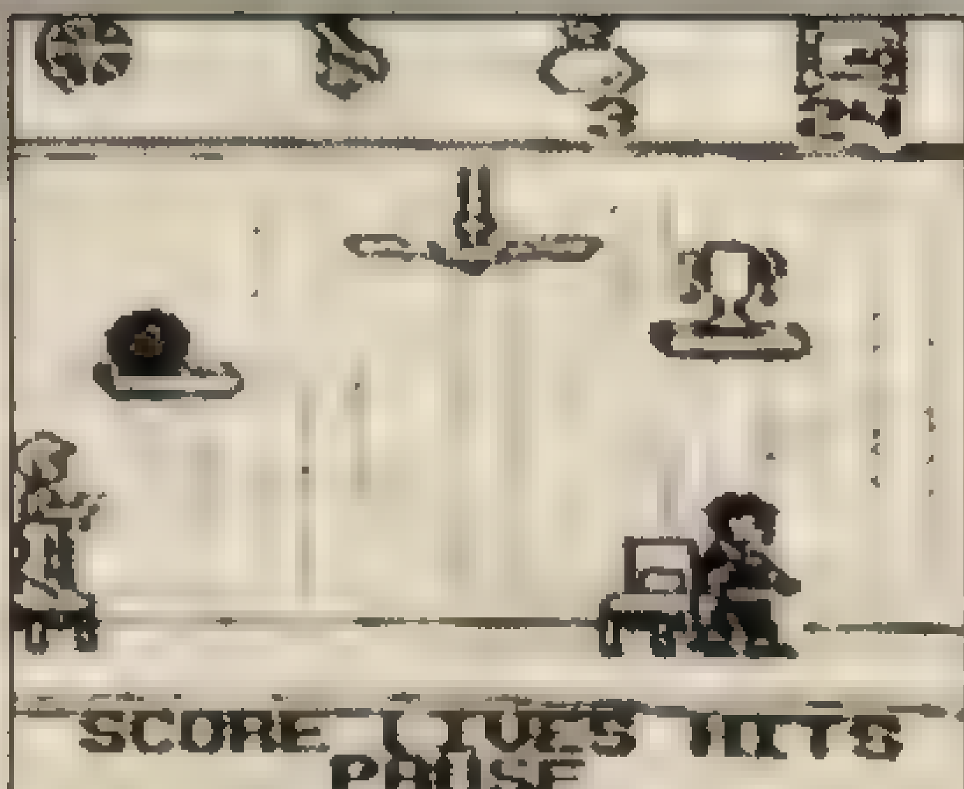
棒球



●ATLUS
●SPG

投手和击球员一对一的比赛，有5种球可选择。

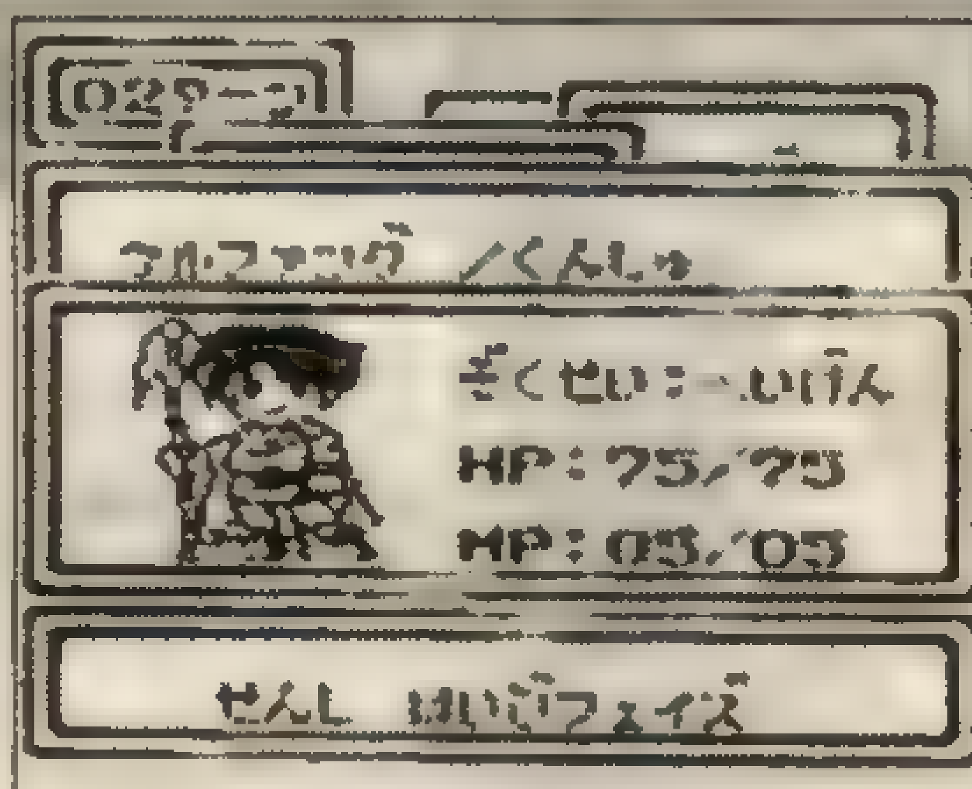
独自在家



●ALTRON
●ACT

独自在家与闯入的坏人作战，保护家中财务的游戏。

口袋战争



●SIGMA
●SLG

操纵战士，在方塔吉世界与国家的敌人作战。

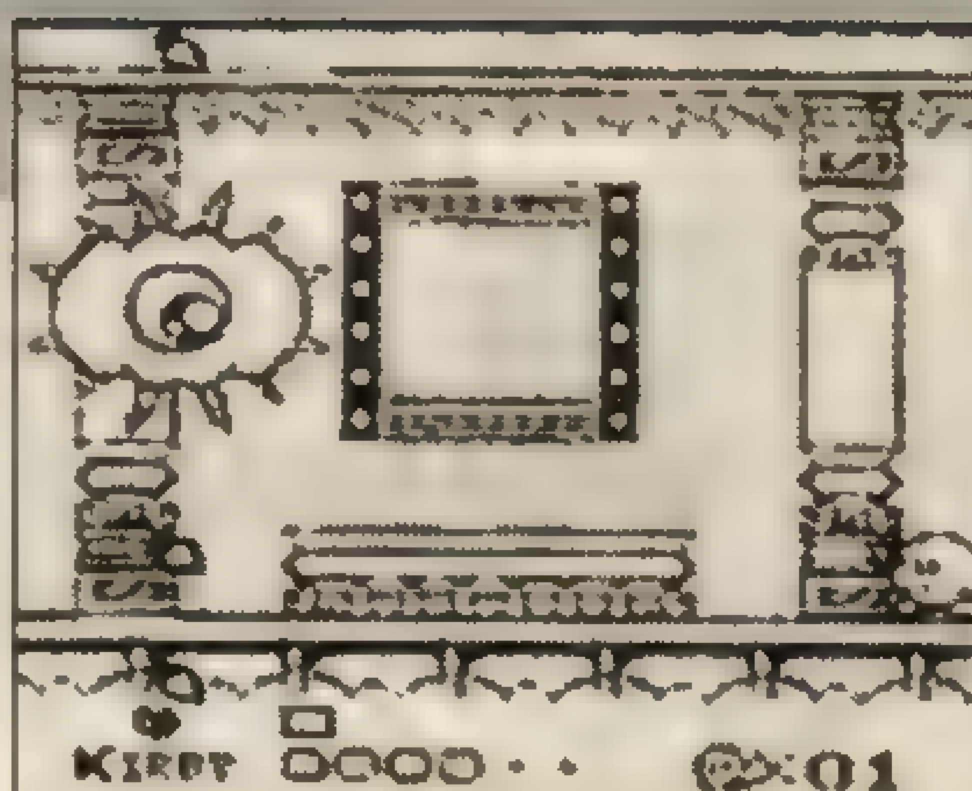
拳击



●TONKIN HOUSE
●FTG

得意之技及选手的能力这些参数可以设定的拳击游戏，共有6名选手参赛。

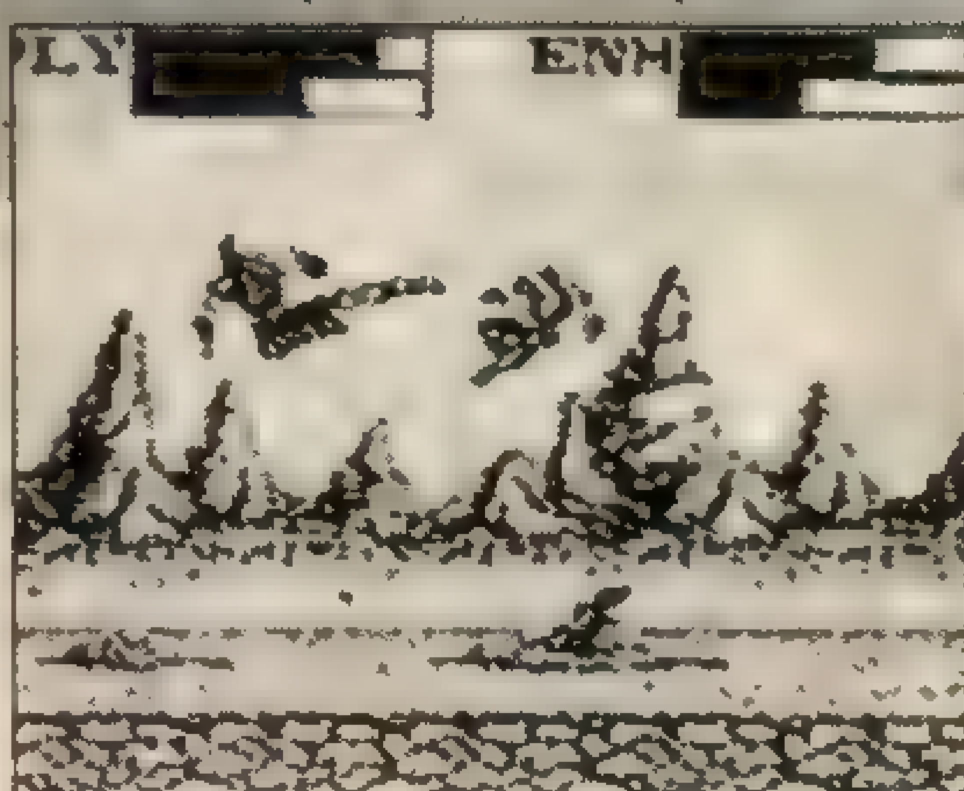
星之卡比



●任天堂
●ACT

卡比把空气和敌人一起吸进肚子里再吐出去，很是活跃。

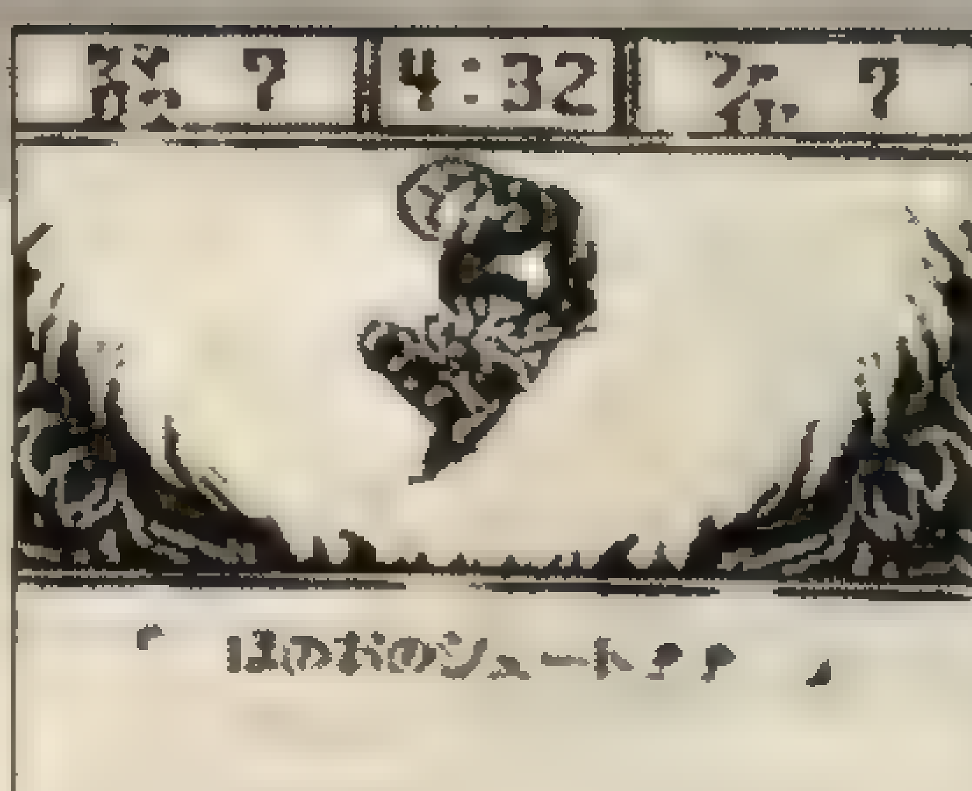
北斗神拳 凄绝十番胜负



●东映动画
●FTG

从11名候选人中选择1人，大战10回合的对战格斗游戏。

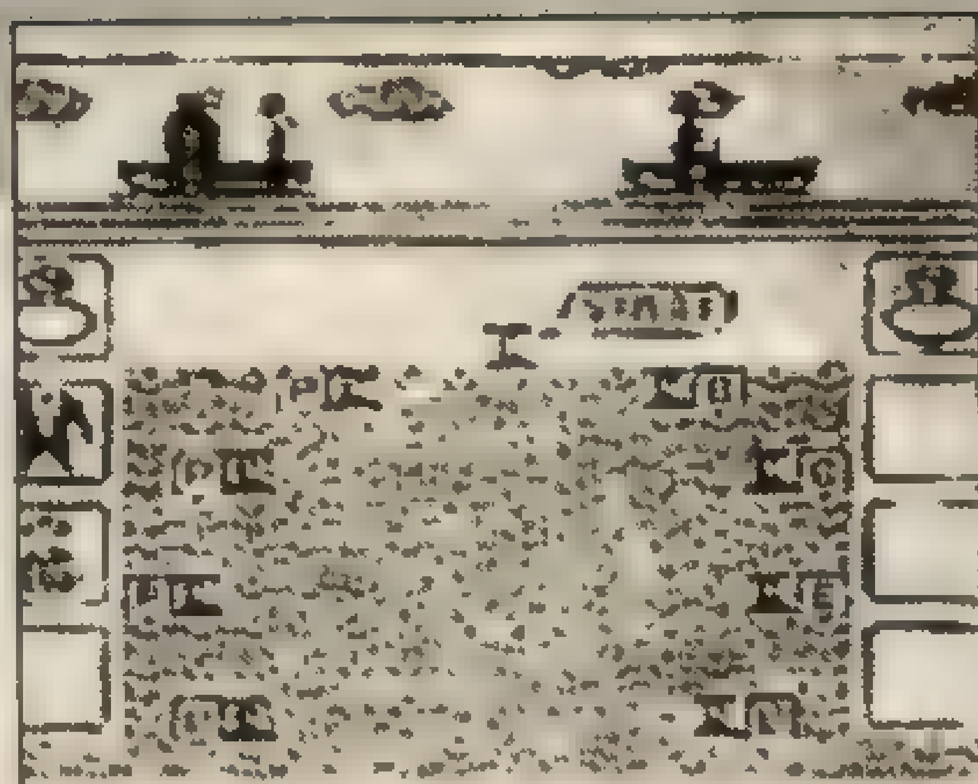
炎之斗球儿 躲避球 弹平



●不明
●SPG

按照剧情发展的模式，对战游戏。

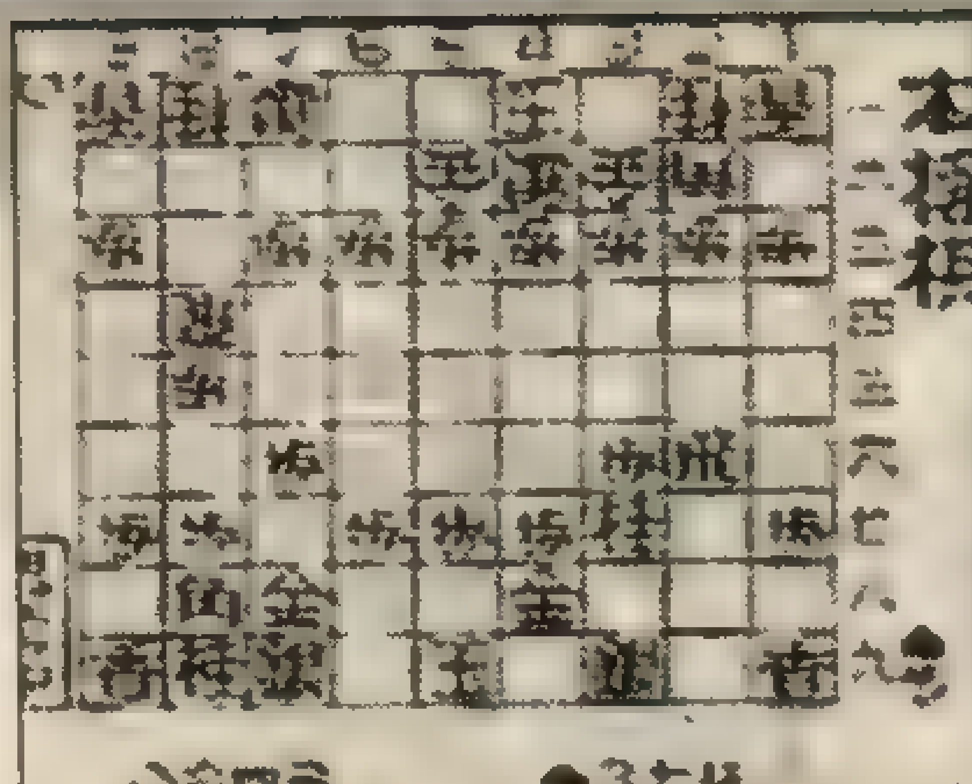
大力水手



●SIGMA
●ACT

大力水手吃了菠菜就有了力量，用力的去撞击轮船。

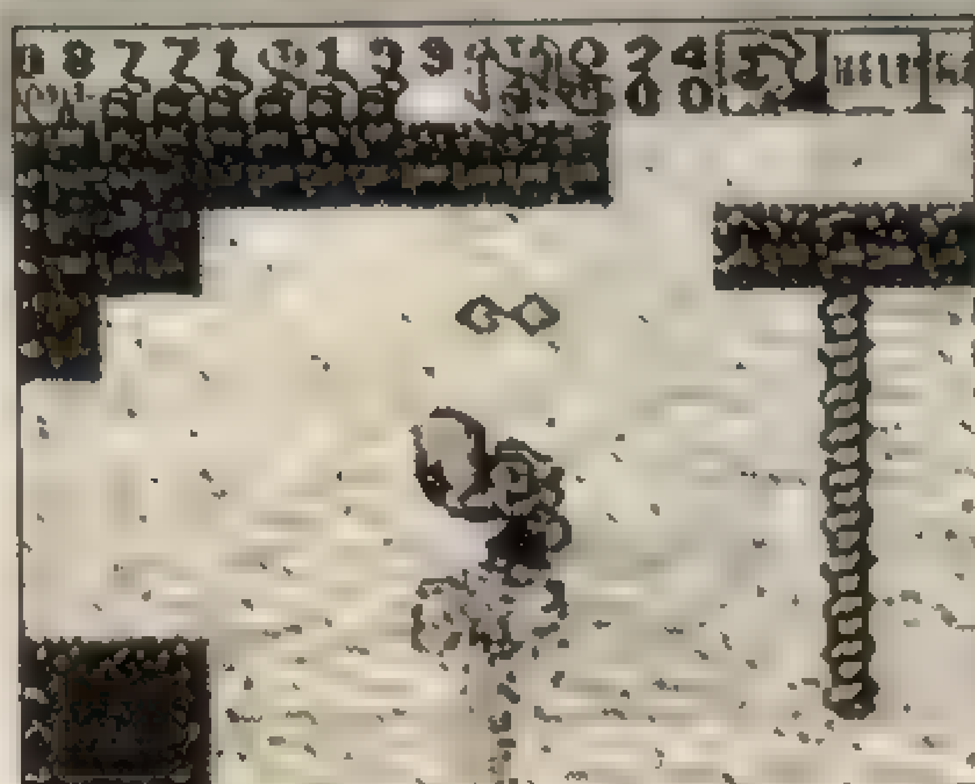
本将棋



●IMAGINEER
●ETC

与电脑对战同样很有趣的棋类游戏。棋谱、棋盘可以自由设定。

大力水手 2



●SIGMA
●ACT

玩家扮演大力水手，用一只大手作战，去宝岛冒险的游戏。

朋太和鸡子的珍道中



●不明
●ACT

朋太和ヒナ子连手与魔怪作战的冒险游戏。

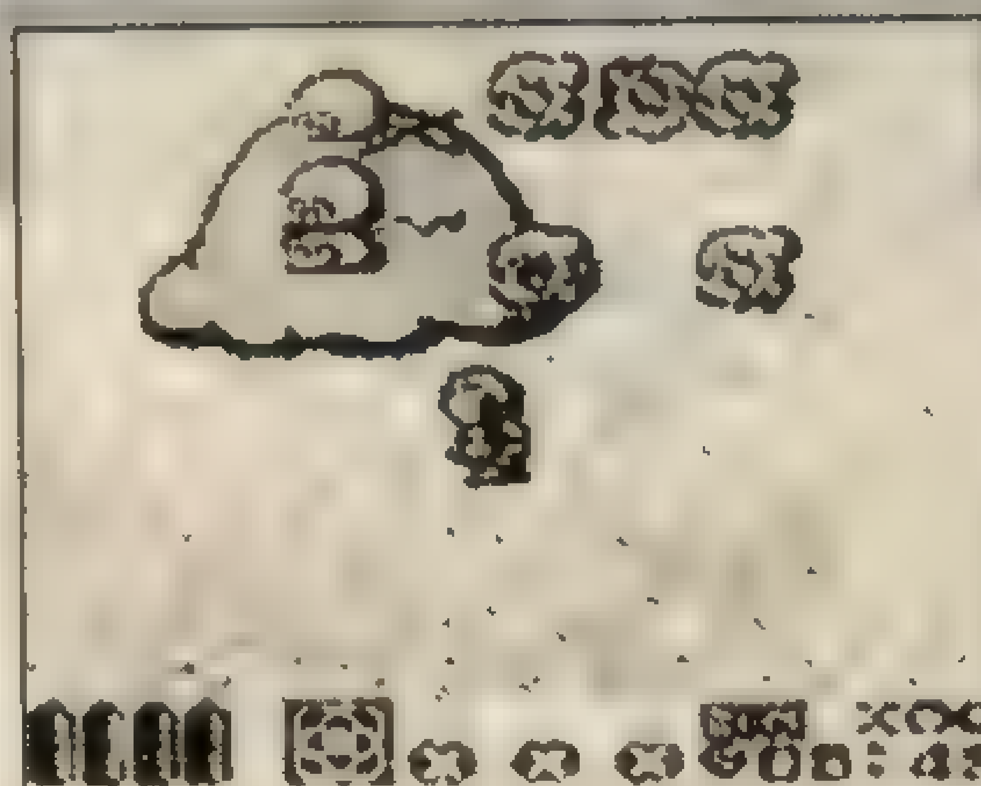
诸神子民外传



●IMAGINEER
●SLG

为了让敌人全被歼灭而翻天覆地的游戏。

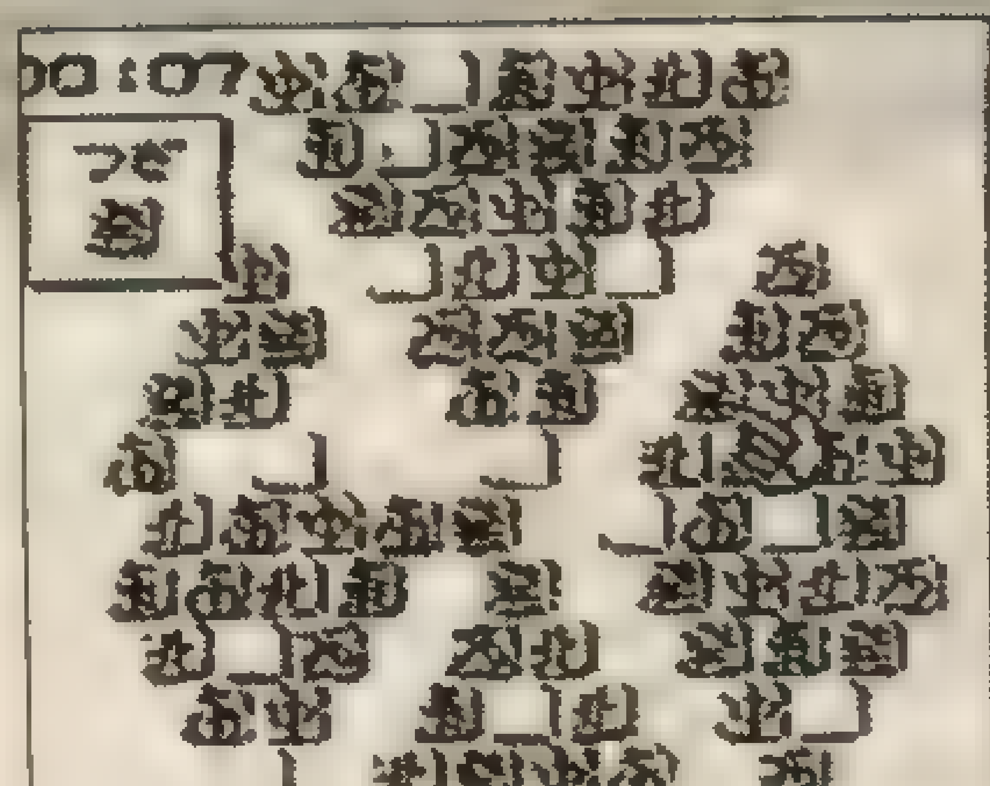
轰炸王系列 2



●SUNSOFT
●ACT

用炸弹炸开岩石，取出宝物后飞出出口的游戏。

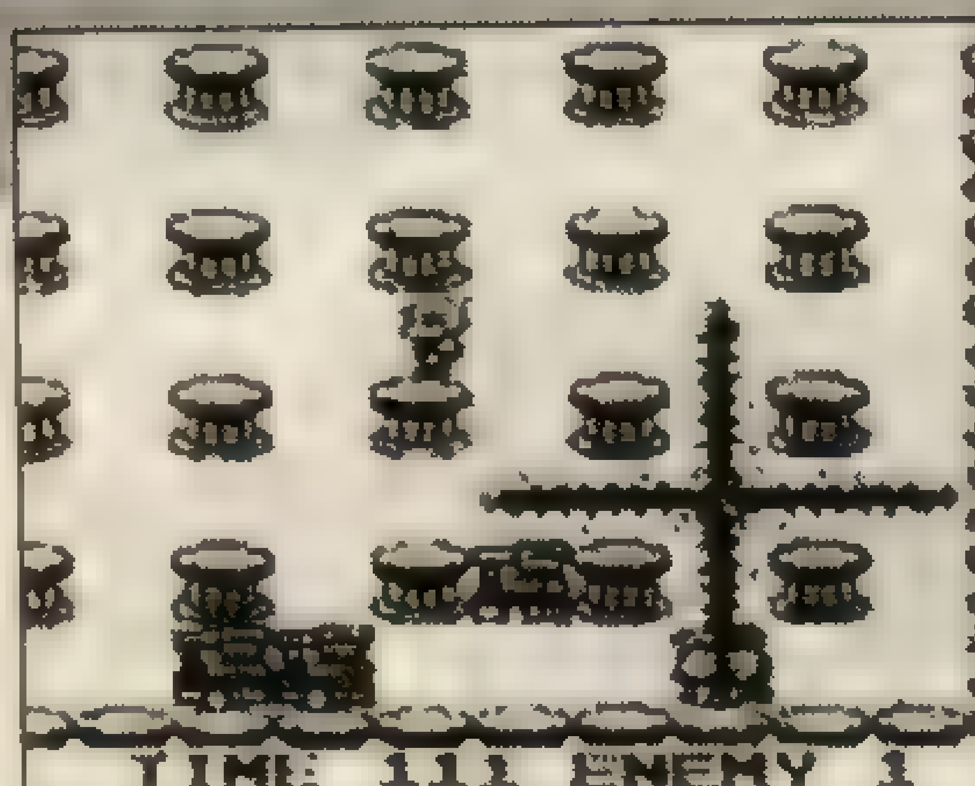
香港



●德间书店
●PUZ

千千万万不要让山倒下来的神奇游戏。

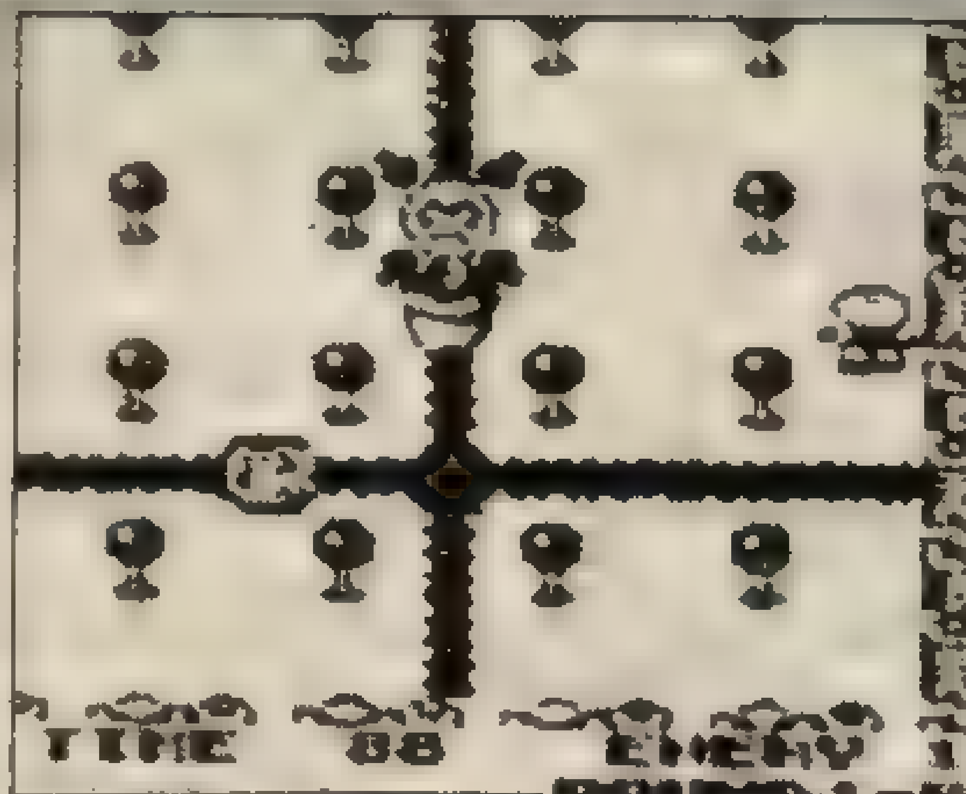
爆破人



●HUDSON
●PUZ

用炸弹与敌人作战的同时，还要找到出口获得高分。

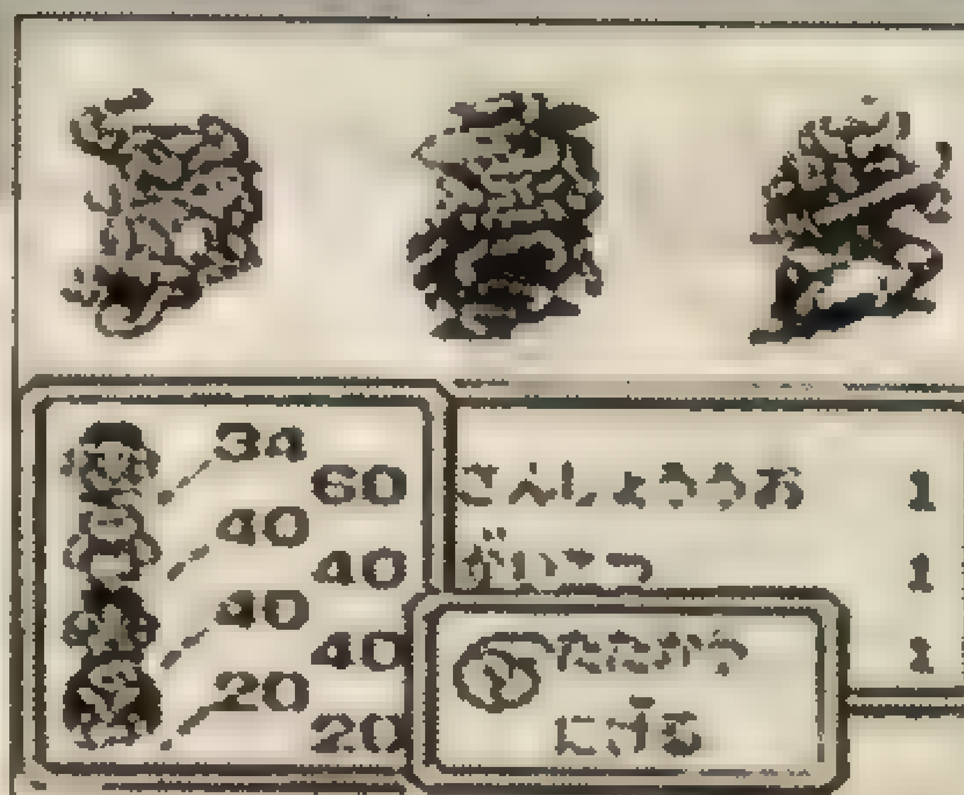
爆破人GB



●HUDSON
●PUZ

黑色爆破人用炸弹与敌人作战的游戏。

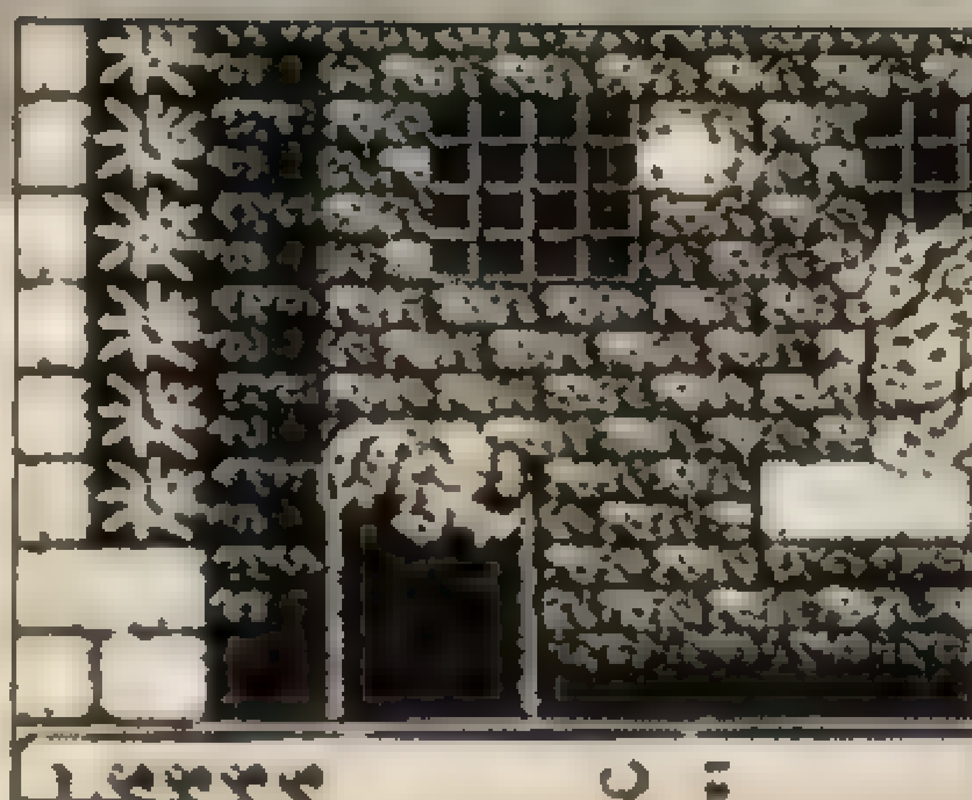
魔界塔士 沙加



●SQUARE
●RPG

在4个世界中寻找水晶，怪兽的成长也很有趣唷。

本命男孩



●日本物产
●ETC

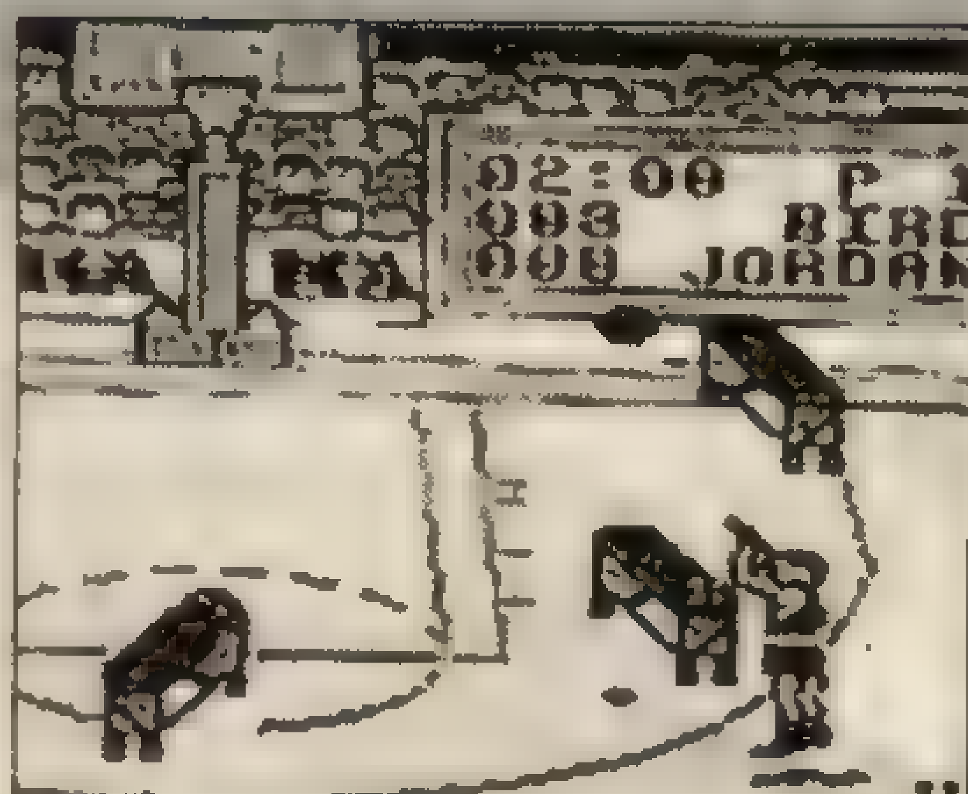
用专门的纸模拟赛马并预测胜率的游戏，有两种系统可选。

魔界村外传

●CAPCOM
●ACT

包含有RPG的因素，列德阿里码成为魔界的英雄。

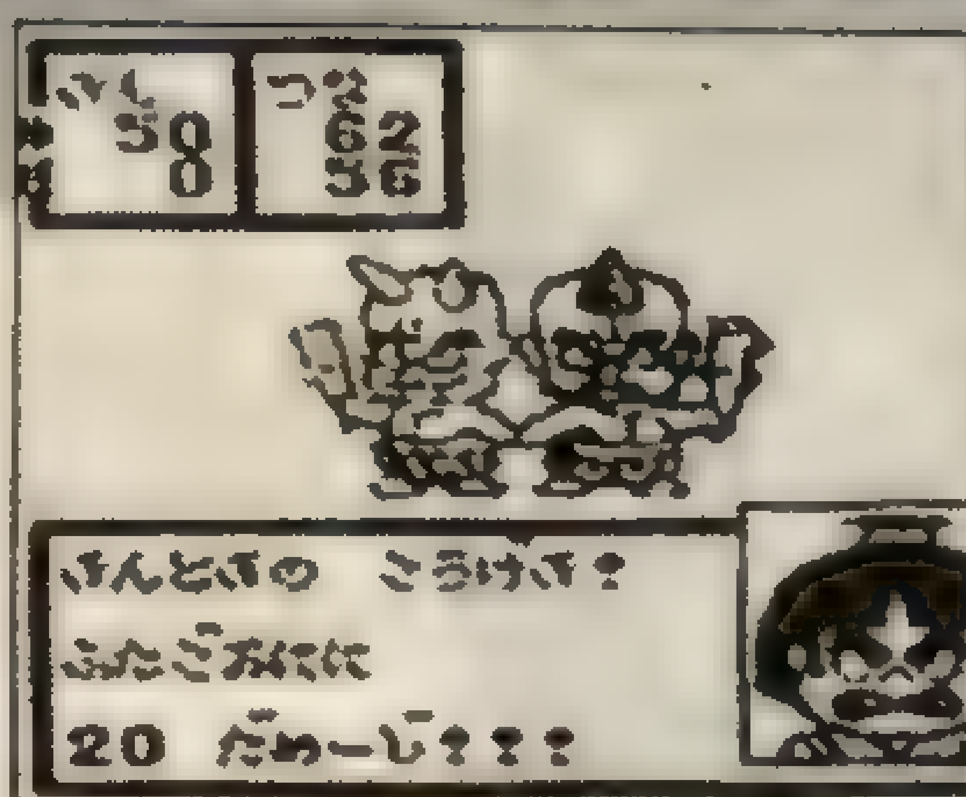
迈克尔·乔丹一对一



●EAVICTOR
●SPG

"飞人"迈克尔·乔丹与"大鹏鸟"拉里伯德的对阵。

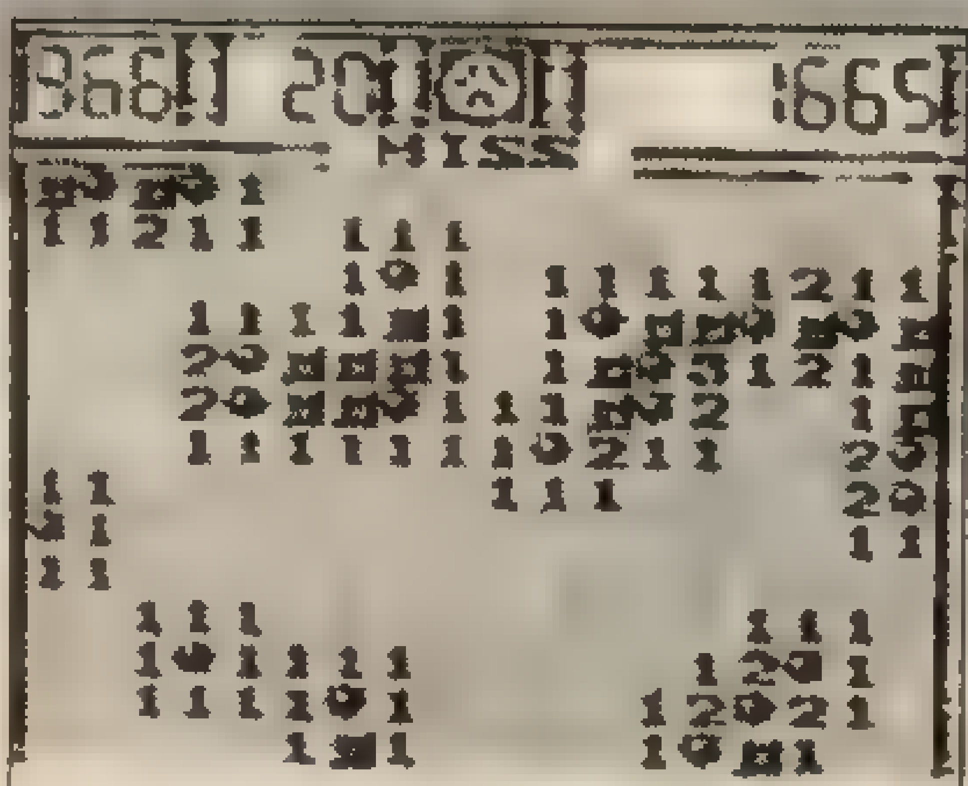
板斧传说 金太郎RPG篇



●TONKIN HOUSE
●RPG

在京之都为人干活化名 旧金时的金太朗的冒险故事。

扫雷扫海艇



●PACK IN VIDEO
●ETC

翻开挡板，通过数字找出地雷并排除它们。

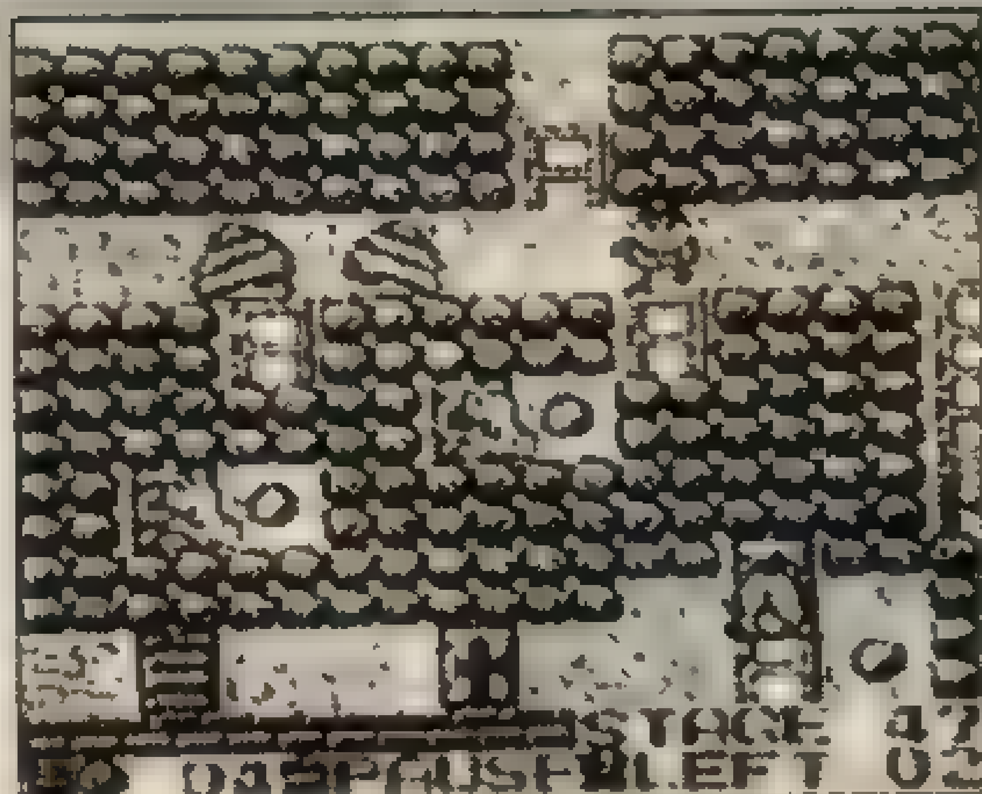
板斧传说 金太郎动作篇



●TONKIN HOUSE
●ACT

金太朗用大板斧与敌人作战，路上寻找父亲的冒险旅程。

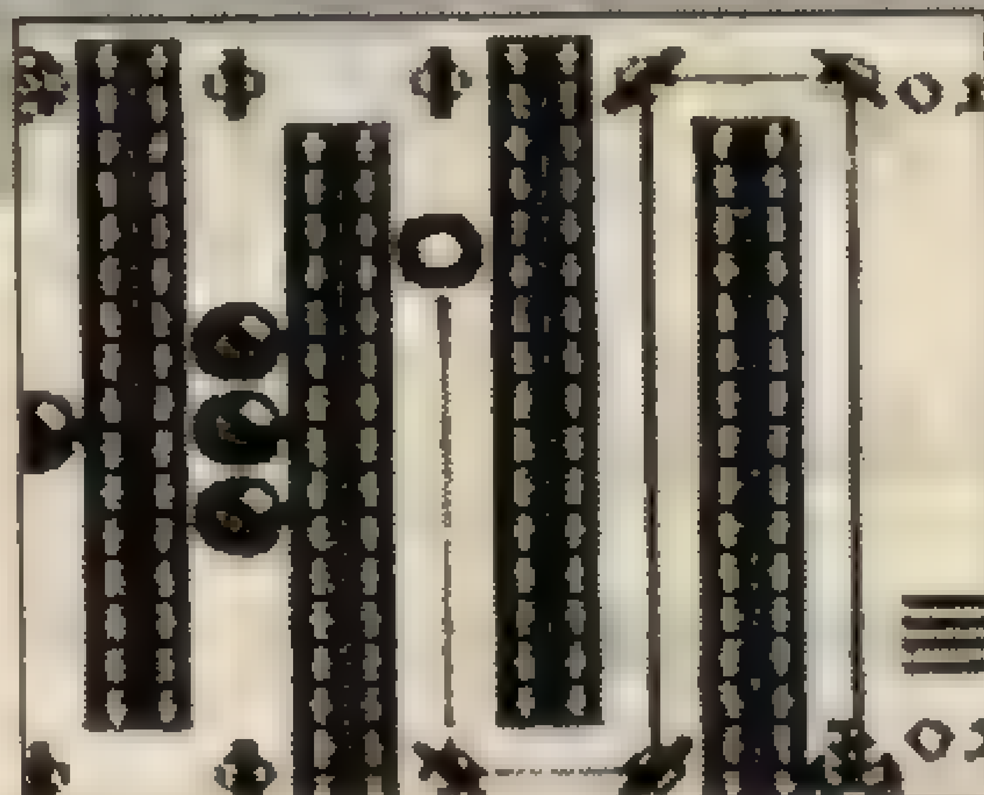
魔法之源



●ナツメ
●PUZ

盗取恐龙之眼，收集智慧力量、勇气之源的水晶能量。

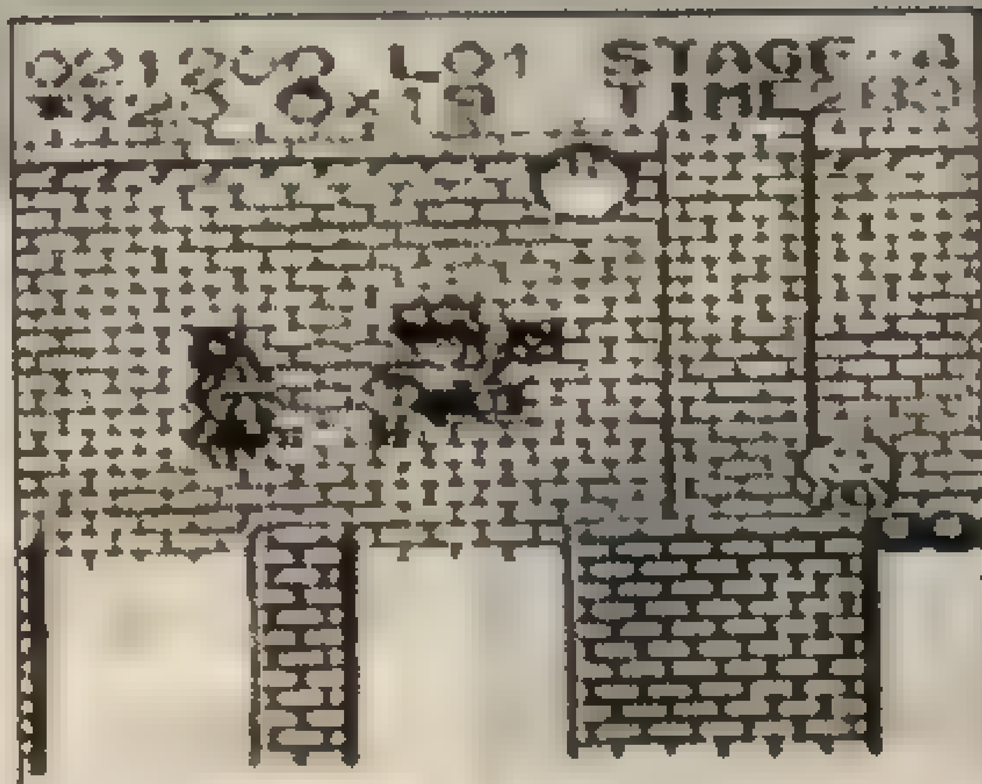
米格莱茵



●ACCLAIM
●PUZ

反射光线的神奇题材!!

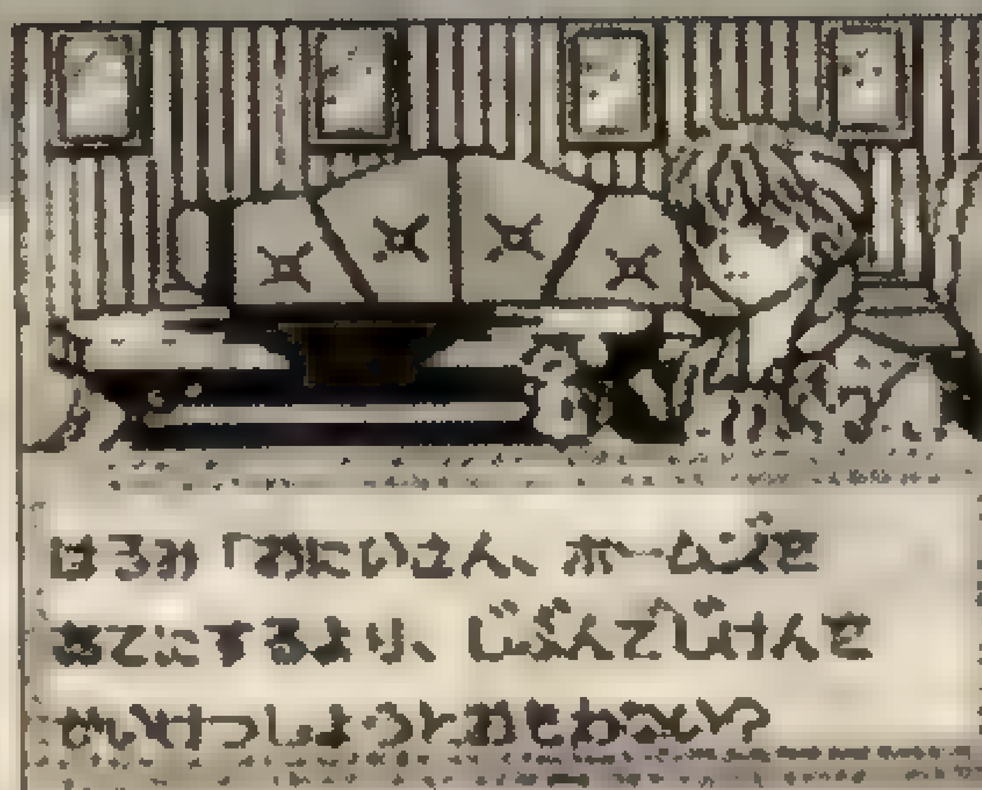
塔噜噜先生



●BANDAI
●ACT

两名主人公齐心合力在4个场景中战斗的游戏。

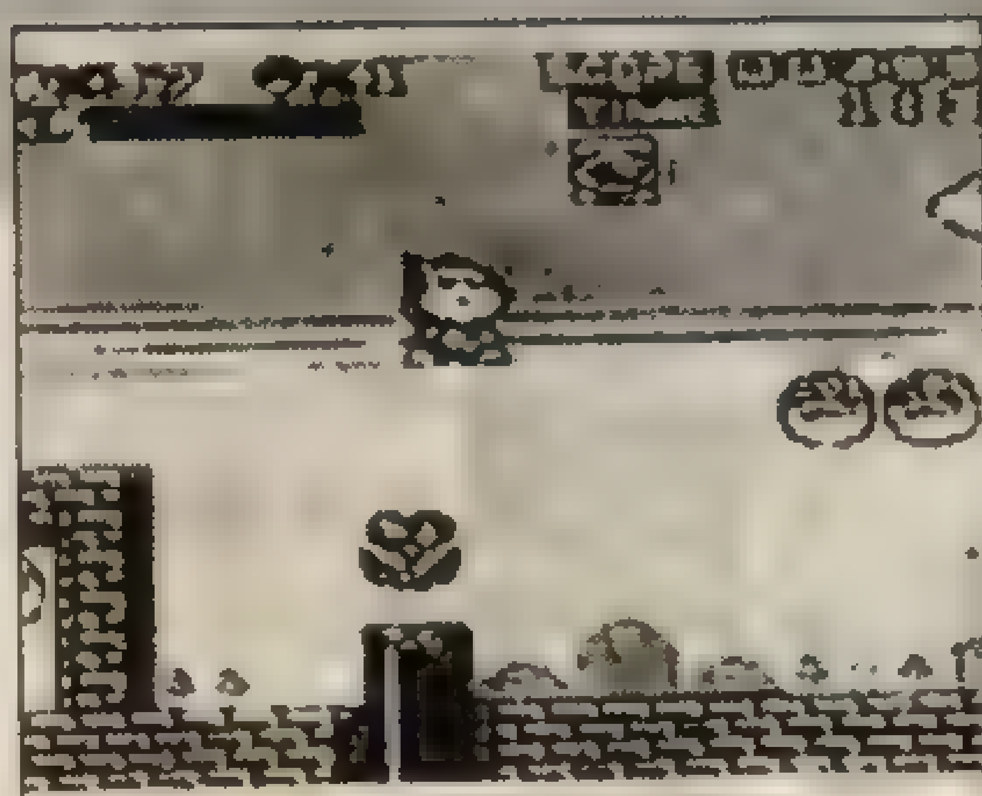
三毛猫霍姆斯的骑士道



●ASK 讲谈社
●ETC

从片山义太朗和他妹妹晴美中任选一人进行推理游戏。

塔噜噜先生2



●BANDAI
●ACT

操纵主人公塔噜用木棒与敌人作战的游戏。

Mr.GO之马券测中术

配当レンジ出現率

×～9	1.3%
×10～19	15.4%
×20～29	21.8%
×30～39	21.8%
×40～99	23.0%
×100～	16.7%

●TAITO
●ETC

根据过去4321场比赛的数据进行赌马的软件。

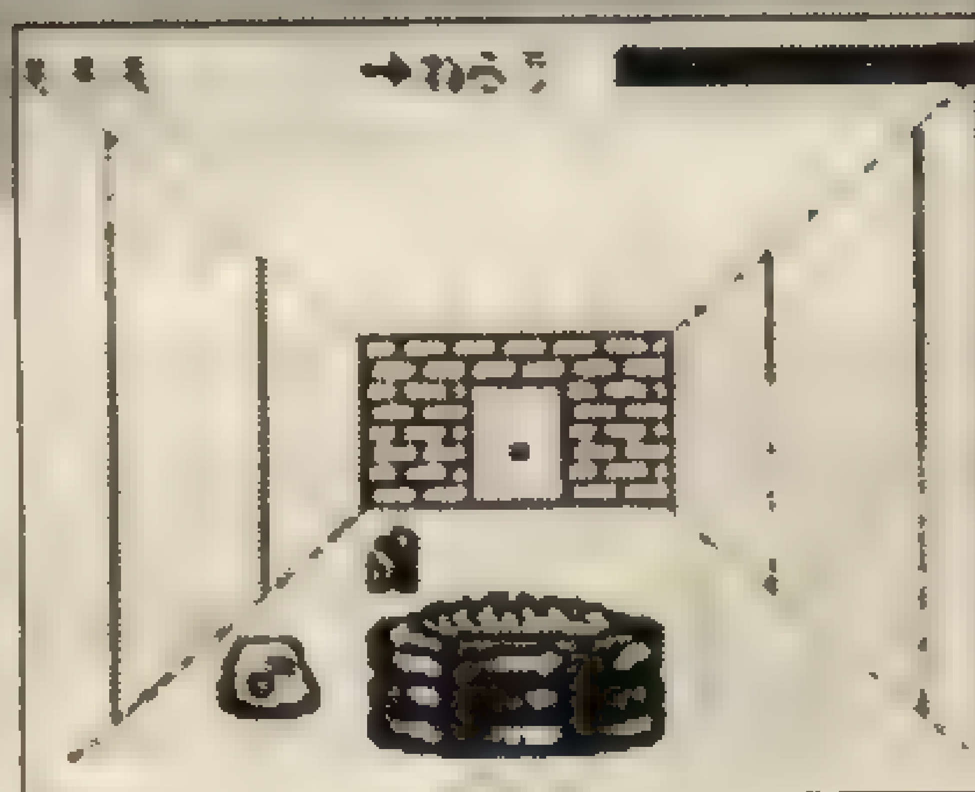
空手道



●新正工业
●BTL

为报师仇和救出未婚妻，空手道者在3个场景中战斗的故事。

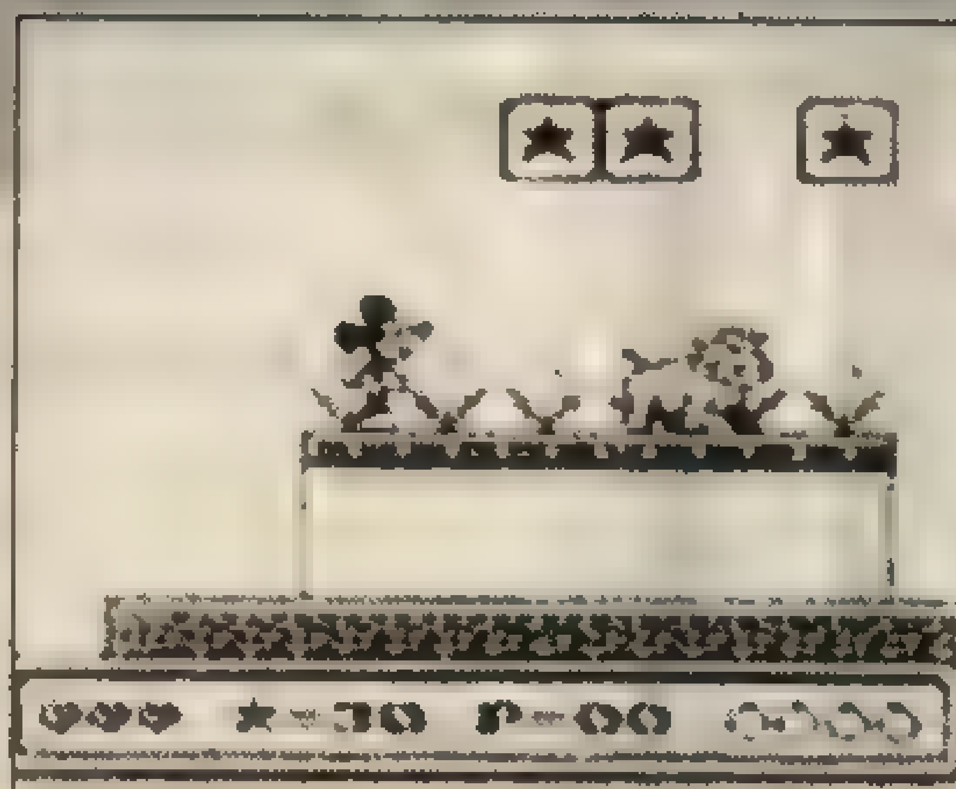
迷宫探险



●不明
●ETC

一边和障碍物战斗，一边用炼金术变化宝物，在迷路中前进的游戏。

米奇追击

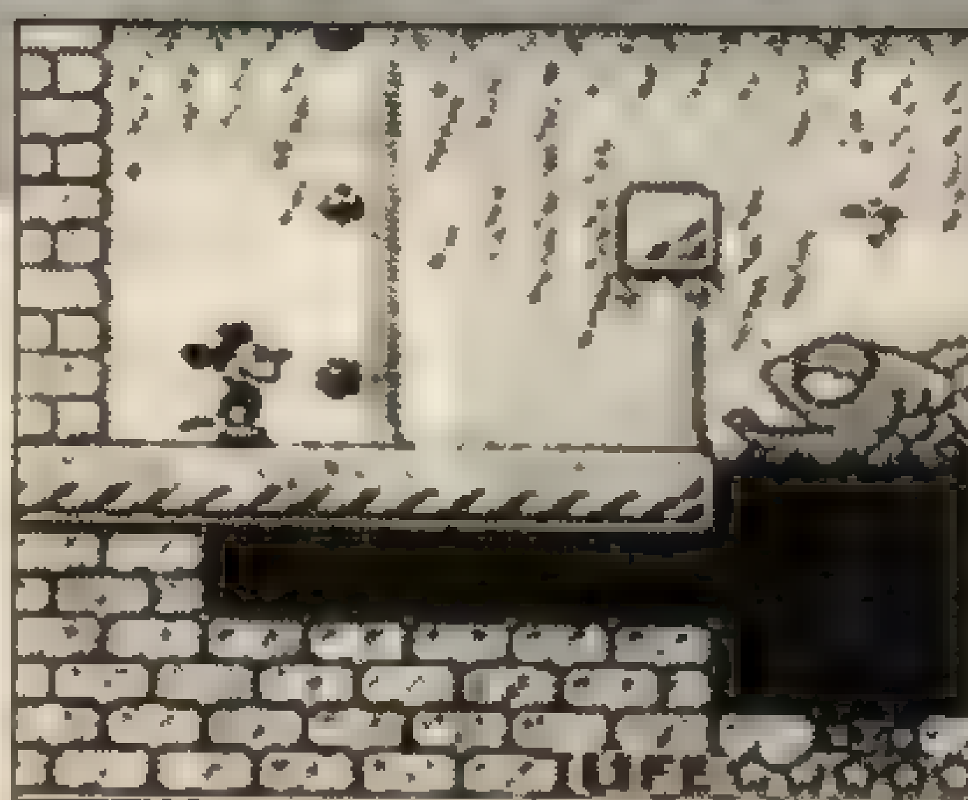


●KEMCO

●ACT

米奇老鼠和好朋友们追击彼特的动作游戏。

米奇老鼠V 魔法手杖

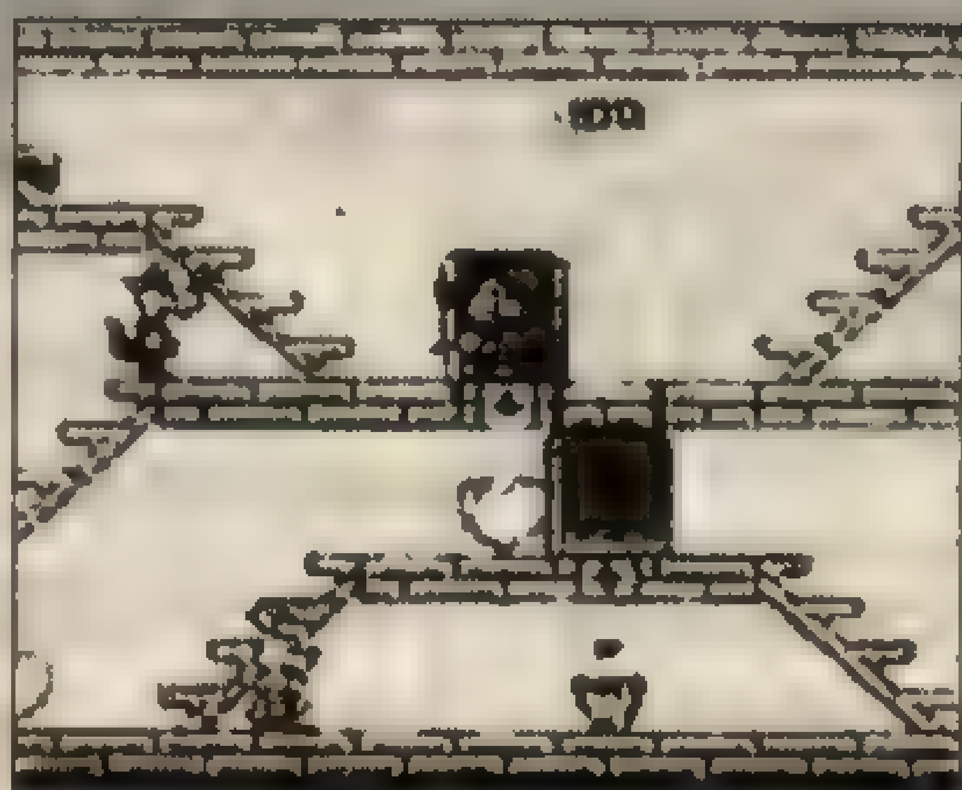


●KEMCO

●PZL

在解谜之城里冒险吧！用魔法手杖前进的游戏。

米老鼠



●KEMCO

●ACT

米奇寻找米尼而冒险的游戏，收集红心即可过关。

迷你短打球

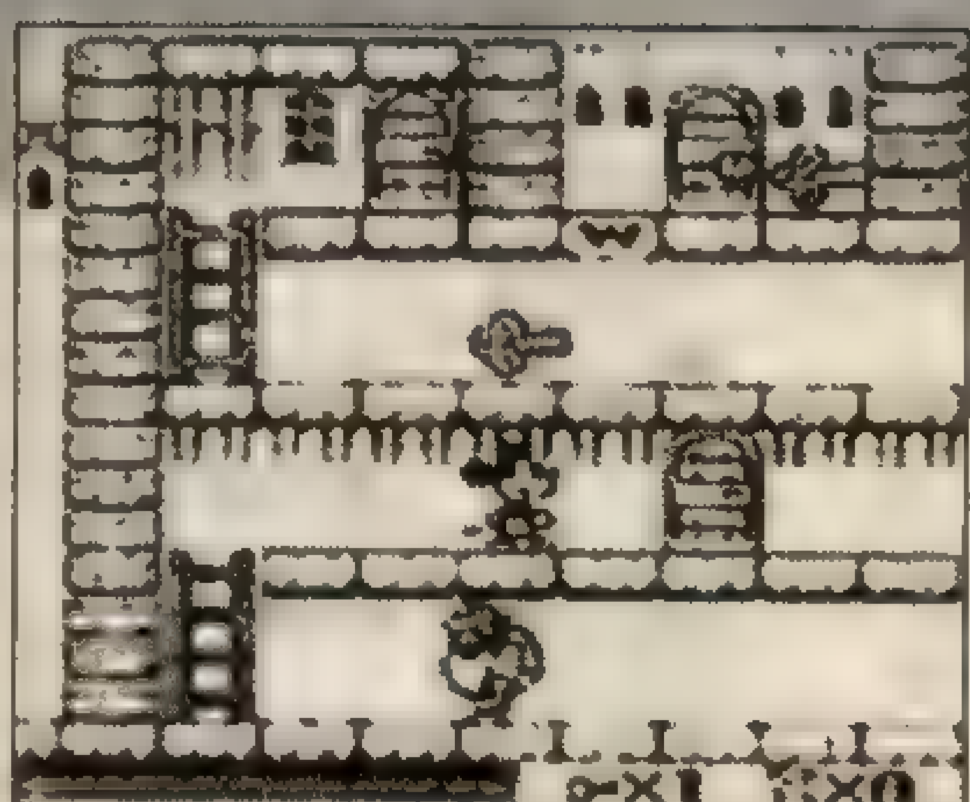


●不明

●SPG

在击球里加入台球要素的高尔夫球。全部36种道路。

米老鼠II

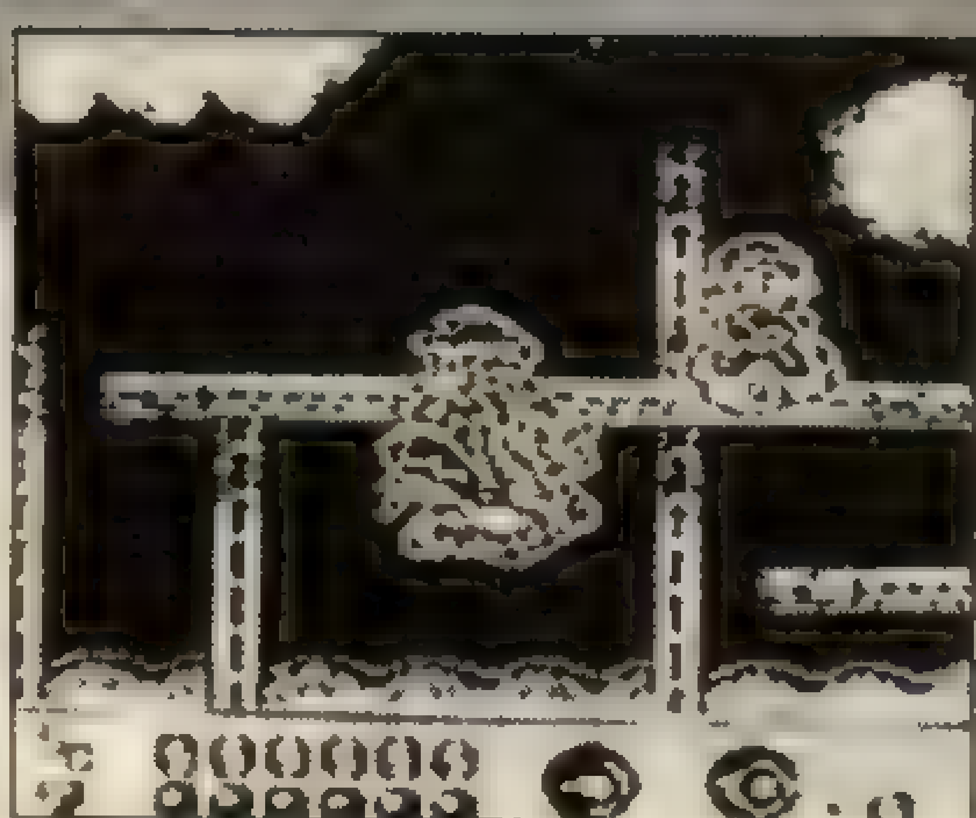


●KEMCO

●ACT

收集钥匙，救出伙伴游戏。使用各种宝物和装置。

奇异冒险小超人

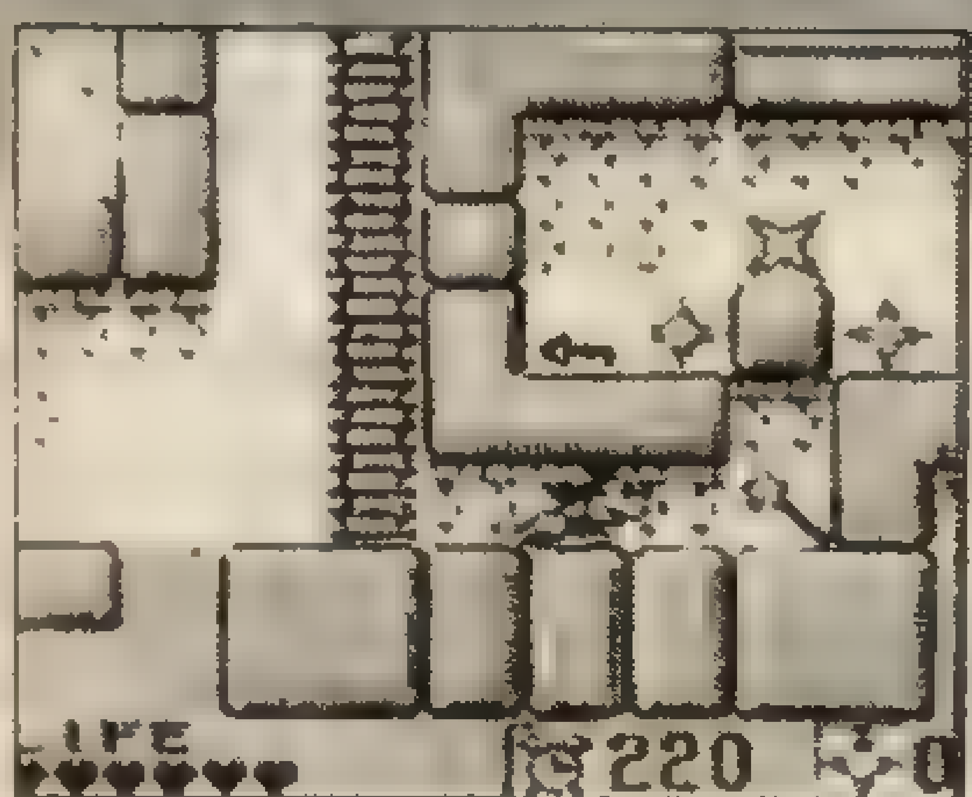


●TOMY

●ACT

操作小超人，为夺回6个圣石而斗。

米老鼠IV 魔法迷宫



●KEMCO

●ACT

米奇落入地下的迷宫。打开魔法之门，逃离迷宫的游戏。

米龙的迷宫组曲

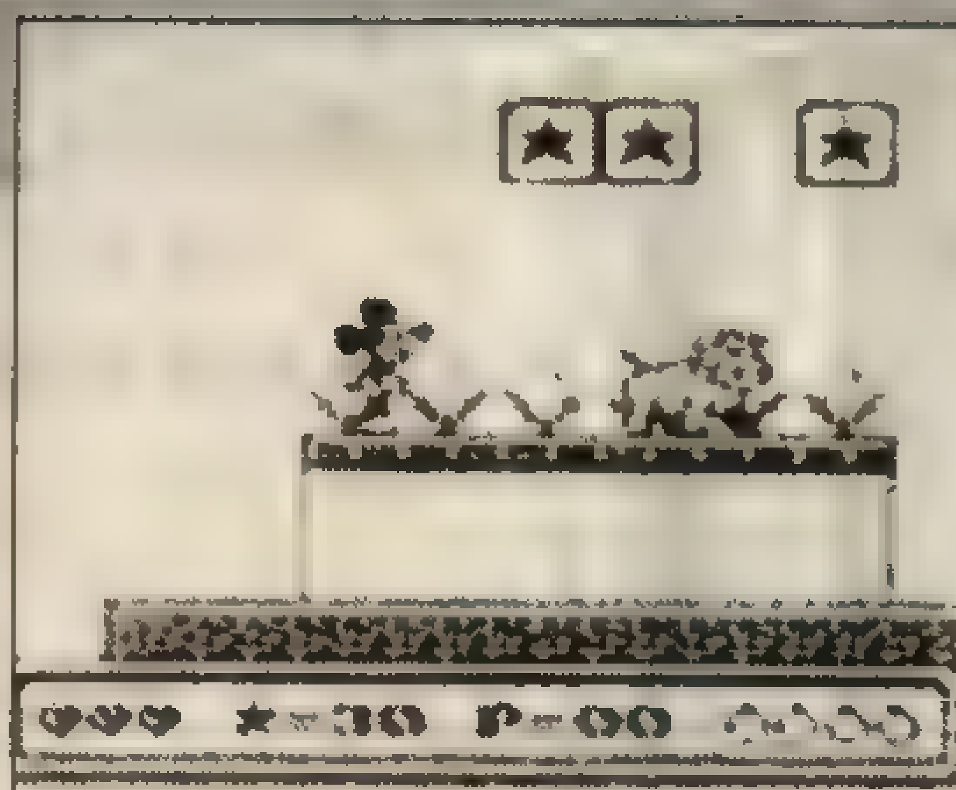


●HUDSON

●ACT

目标是7只魔兽手中的水晶。打倒魔兽收集水晶吧。

米奇追击



●KEMCO
●ACT

米奇老鼠和好朋友们追击彼特的动作游戏。

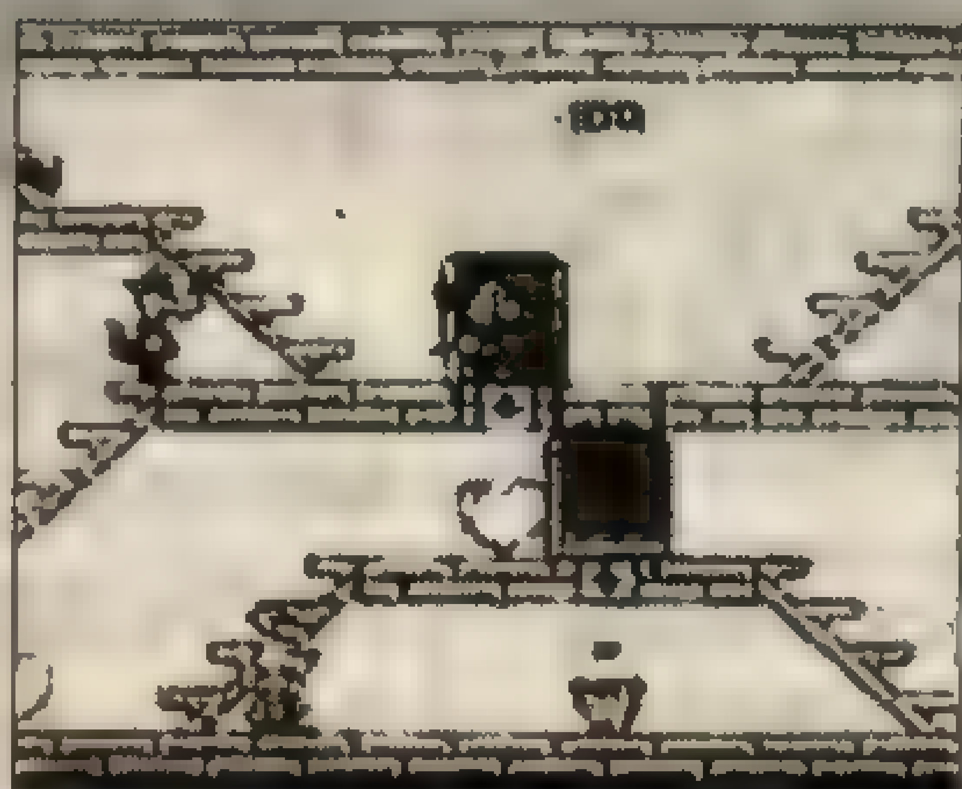
米奇老鼠Ⅴ 魔法手杖



●KEMCO
●PZL

在解谜之城里冒险吧！用魔法手杖前进的游戏。

米老鼠



●KEMCO
●ACT

米奇寻找米尼而冒险的游戏，收集红心即可过关。

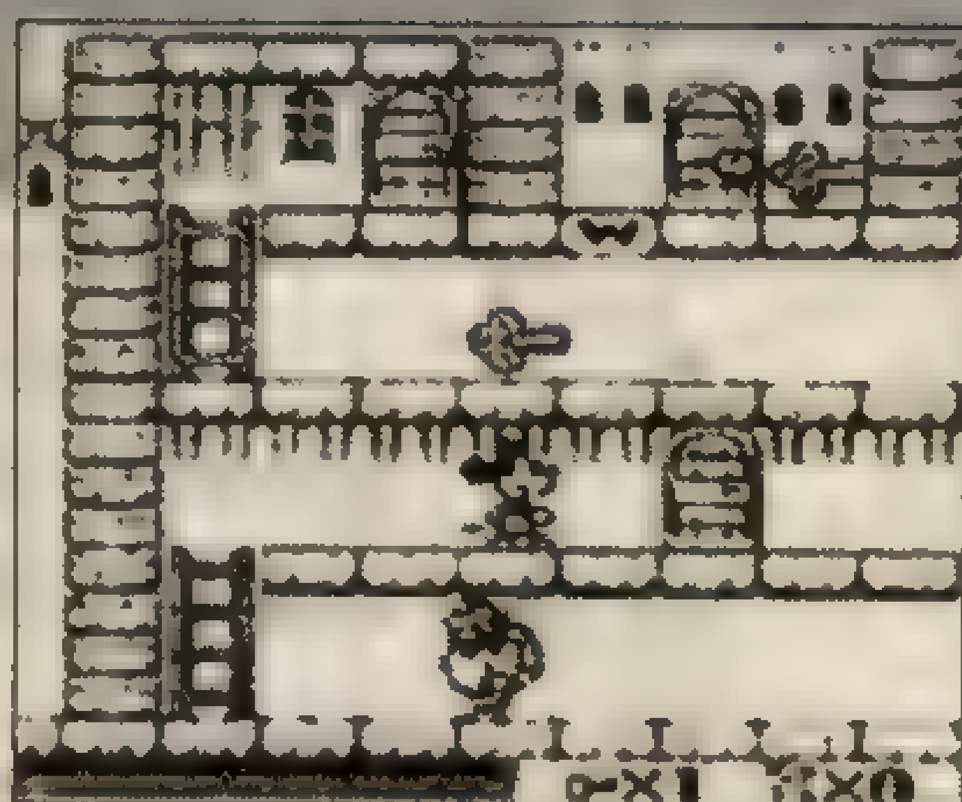
迷你短打球



●不明
●SPG

在击球里加入台球要素的高尔夫球。全部36种道路。

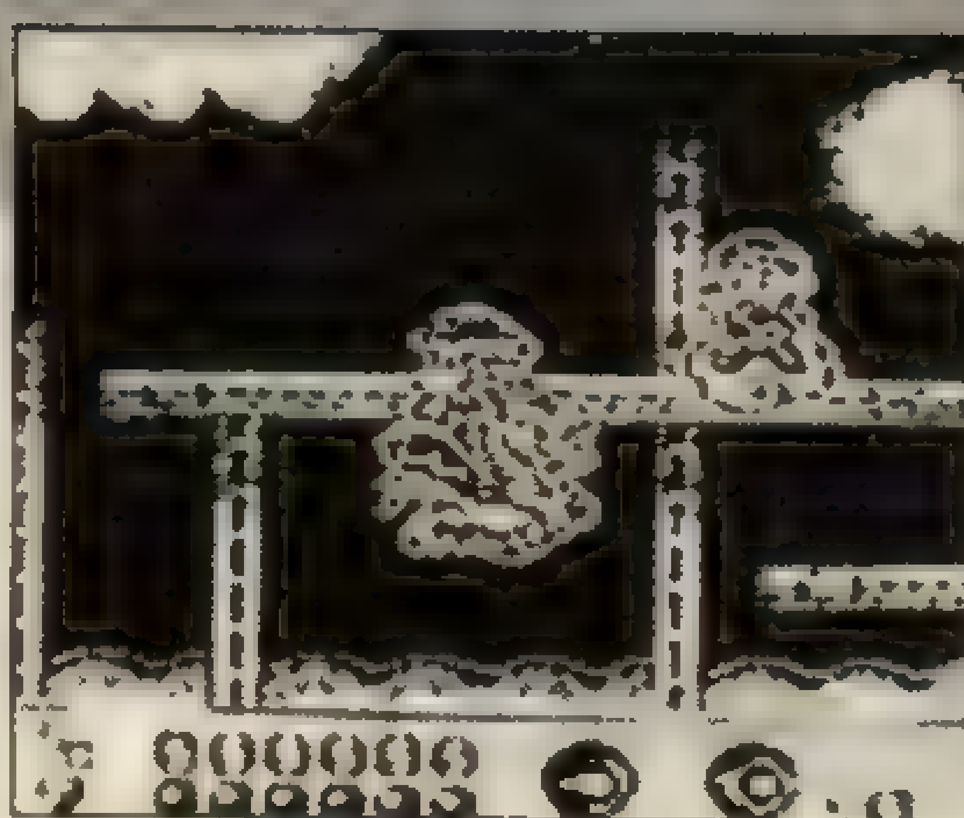
米老鼠Ⅱ



●KEMCO
●ACT

收集钥匙，救出伙伴游戏。使用各种宝物和装置。

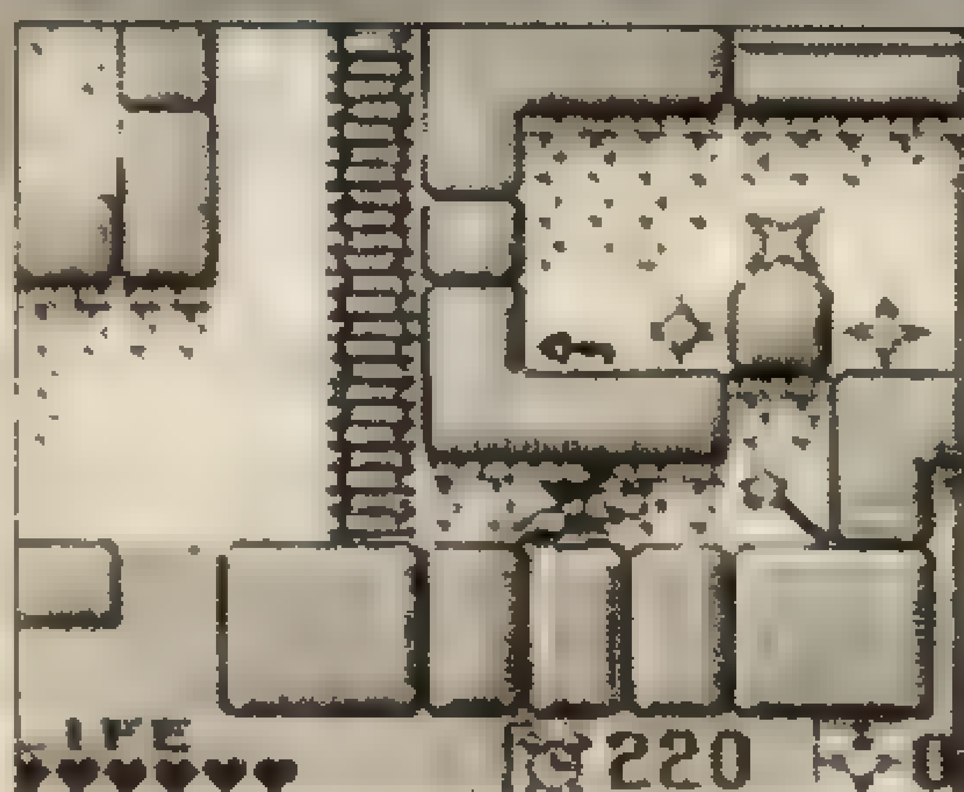
奇异冒险小超人



●TOMY
●ACT

操作小超人，为夺回6个圣石而斗。

米老鼠Ⅳ 魔法迷宫



●KEMCO
●ACT

米奇落入地下的迷宫。打开魔法之门，逃离迷宫的游戏。

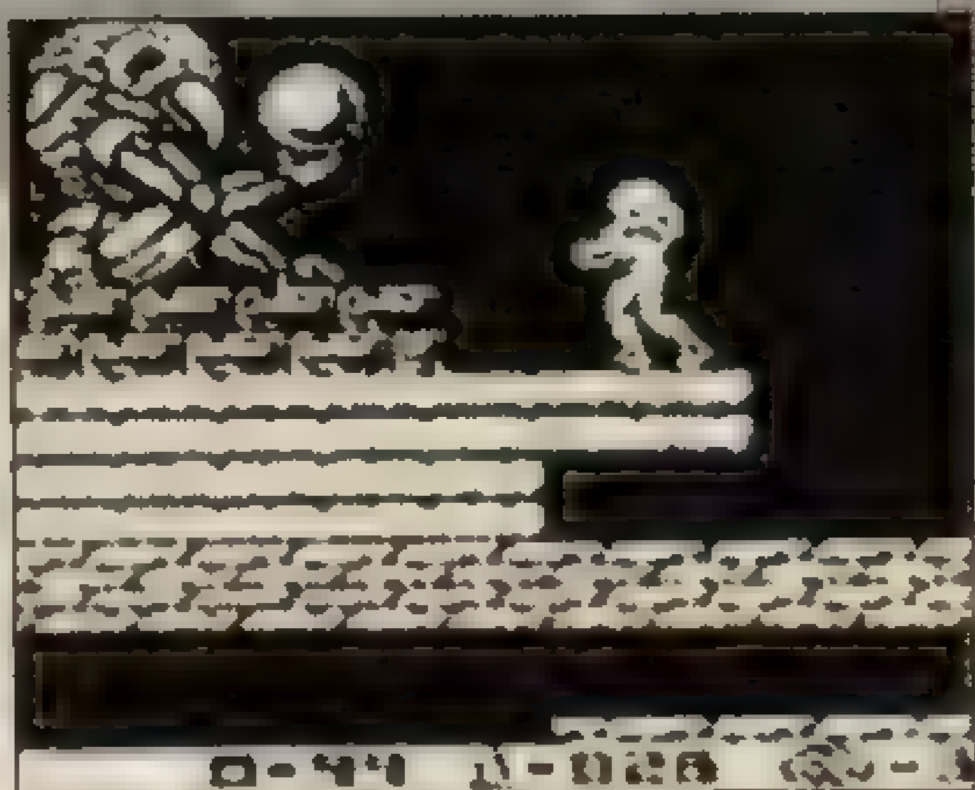
米龙的迷宫组曲



●HUDSON
●ACT

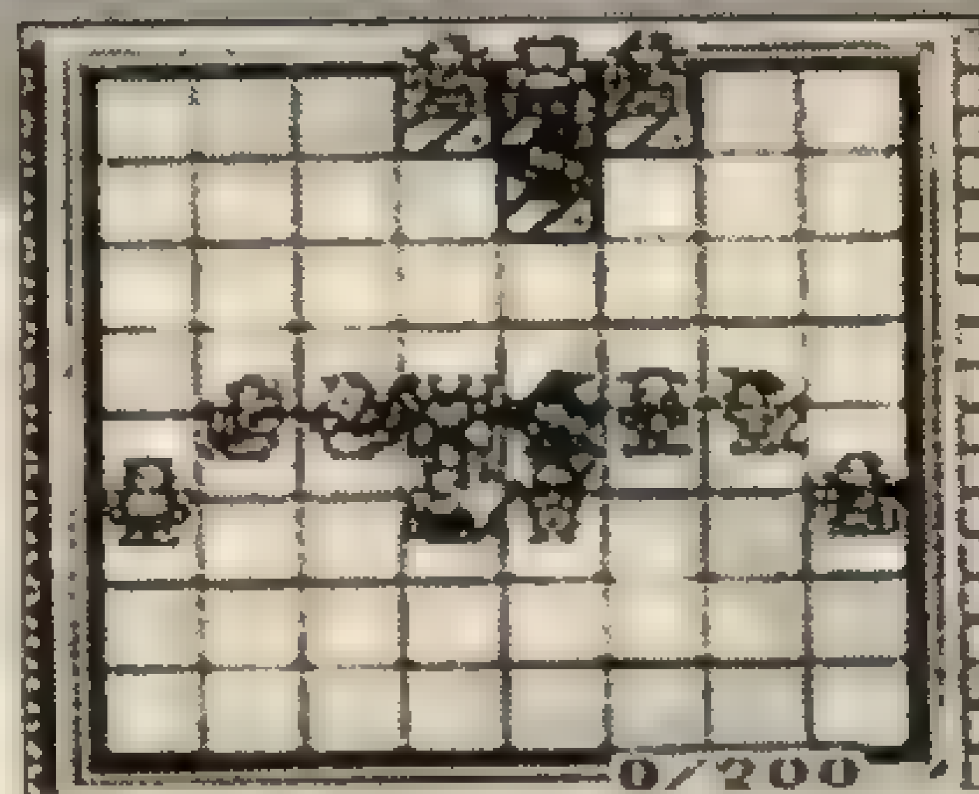
目标是7只魔兽手中的水晶。打倒魔兽收集水晶吧。

梅特罗衣特Ⅱ 萨姆斯之归途



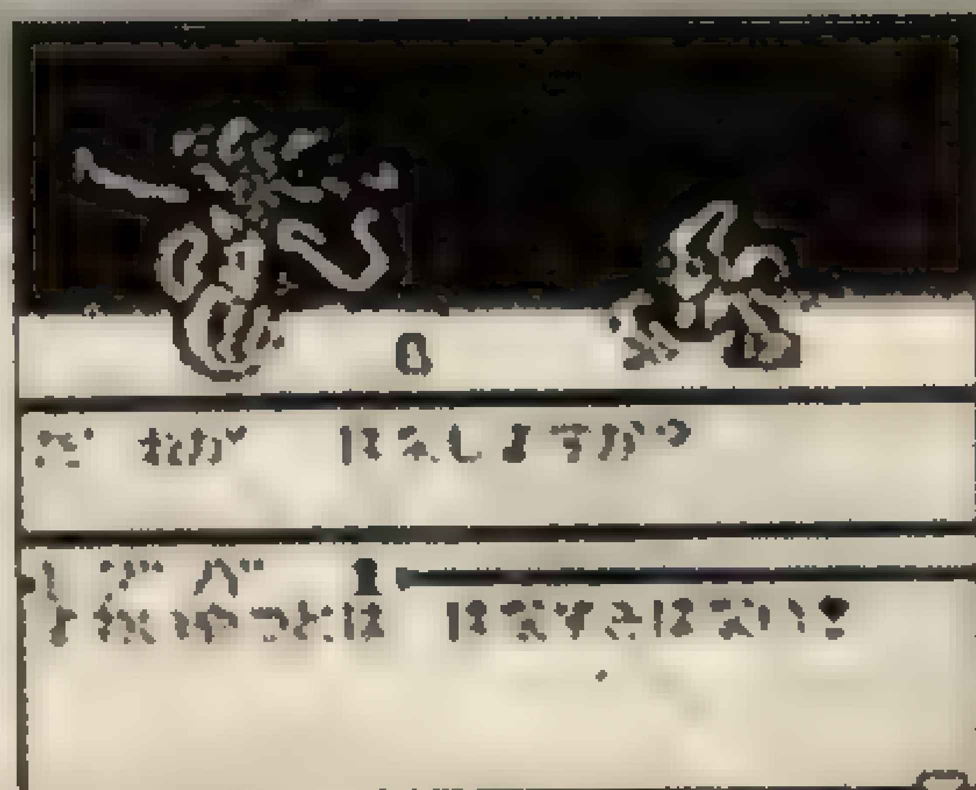
●任天堂
●ACT
操作主人公萨姆斯，打倒生长在行星的梅特罗衣特的游戏。

童话俱乐部



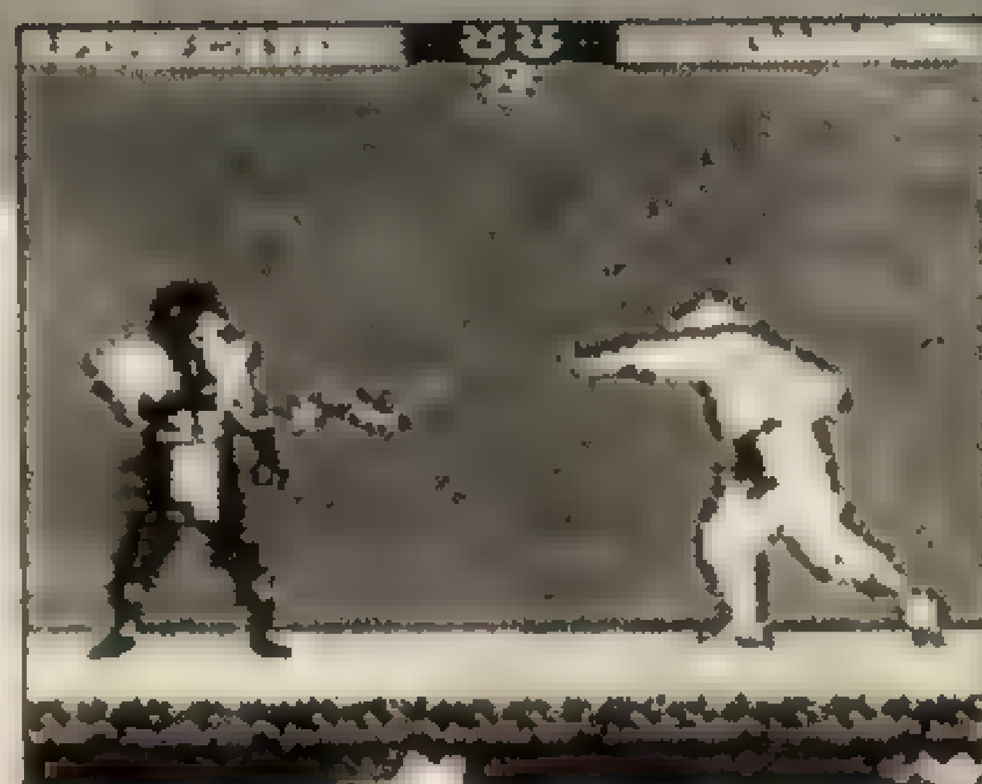
●NAXAT
●SLG
互相移动童话人物，与敌人战斗。先打倒国王者就会胜利。

女神转生外传 最后的圣经



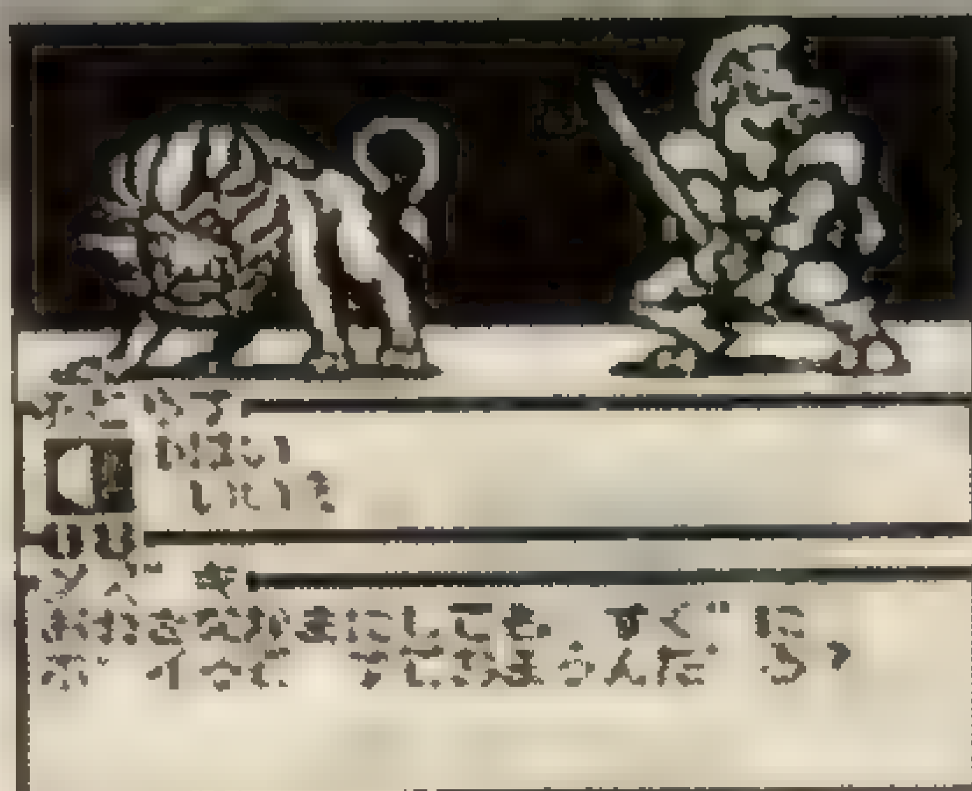
●ATLUS
●RPG
主人公是神族少年“艾鲁”。和魔鬼谈话可以成为好朋友。

真人快打之神拳降临传说



●ACCLAIM
●FTG
在游戏中心颇受欢迎的真实性对战格斗的GB版。

女神转生外传 最后的圣经Ⅱ



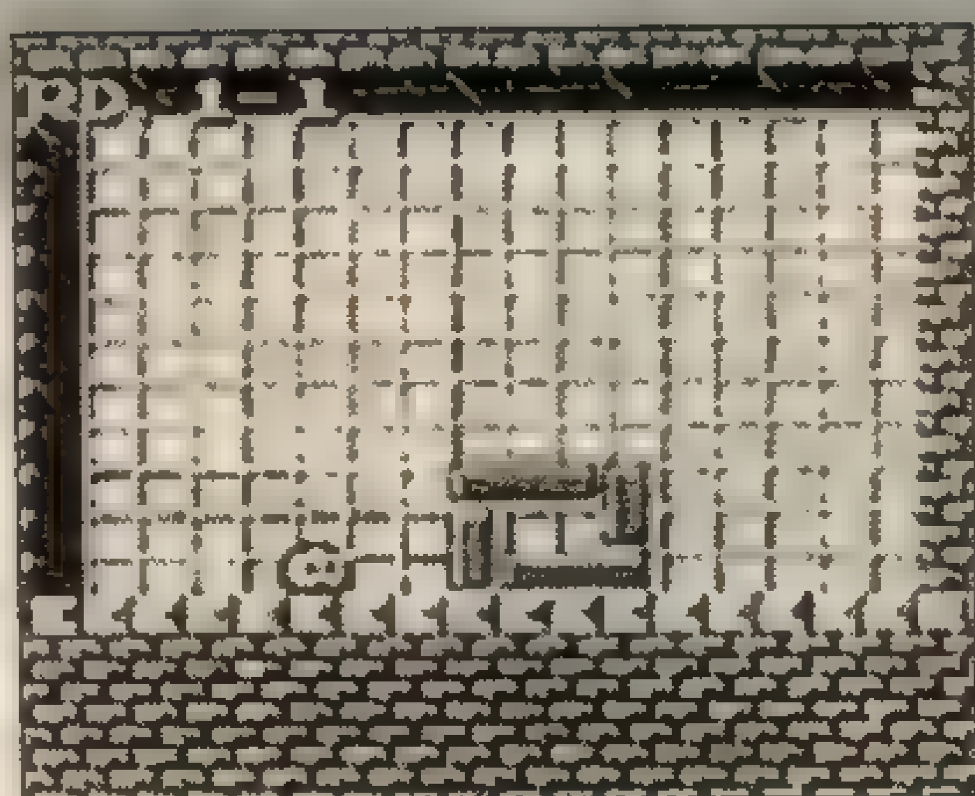
●ATLUS
●RPG
“女神转生外传”的加强新作现在面市。

真人快打Ⅱ之究极神拳



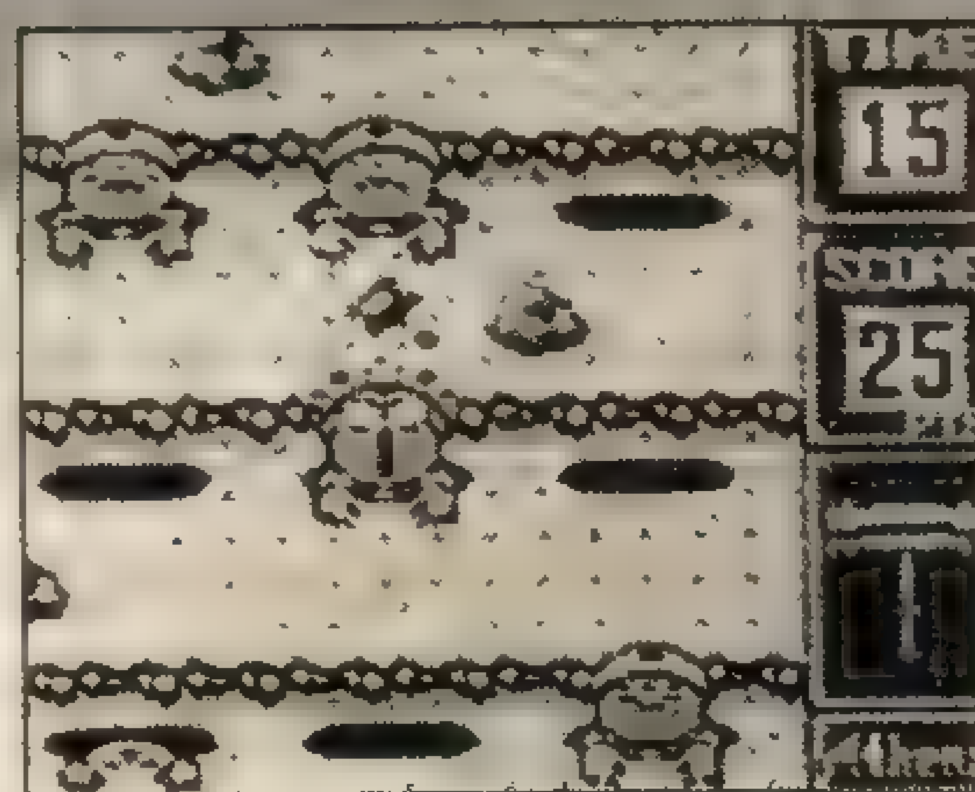
●ACCLAIM
●FTG
真实再现9位人物之间的凄绝格斗。

梅卡里特 拆楼行动



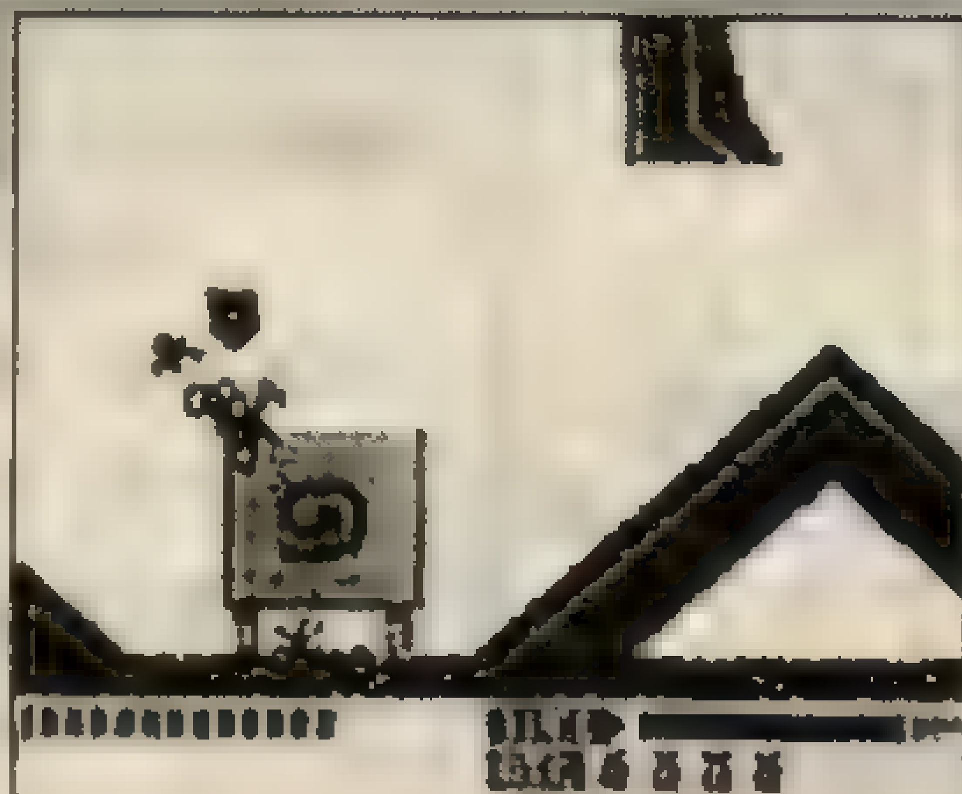
●ASMIK
●PZL
在限制时间内将巨石建筑物“梅卡里特”解件，使其落到地面的游戏。

打田鼠



●ATHENA
●ACT
用锤子敲打从洞里探出脸的鼹鼠。测视反应能力的游戏。

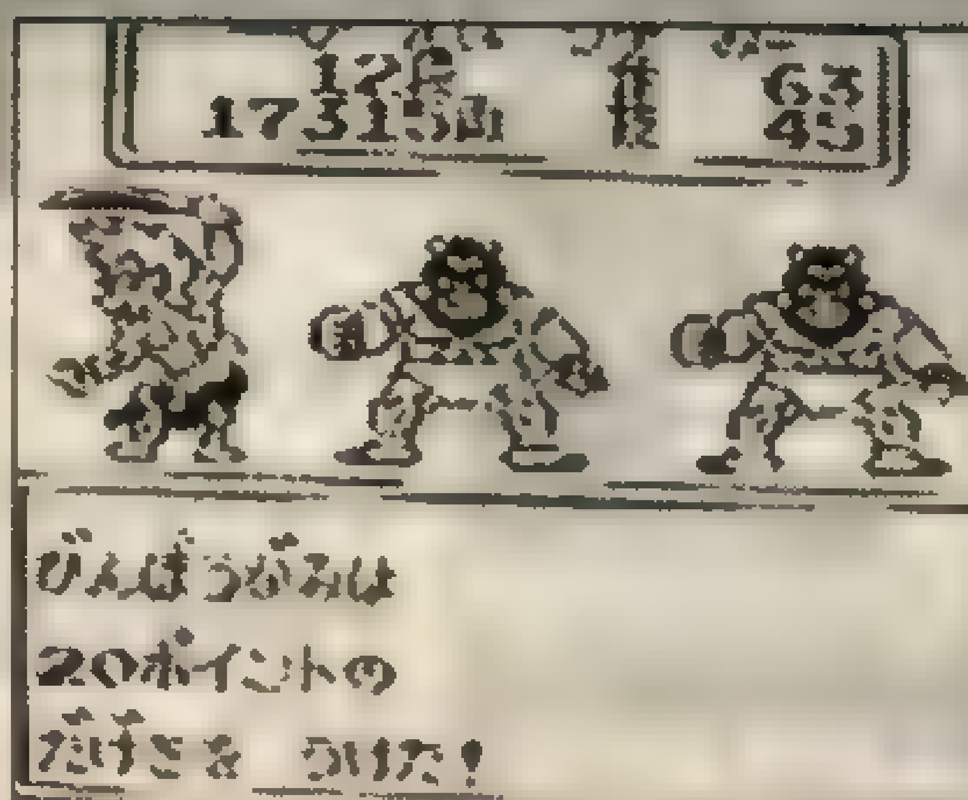
疯狂障碍摩托



●KONAMI
●SPG

在限制时间内，跑完砂地、环山路等8种跑道的越野摩托车赛。

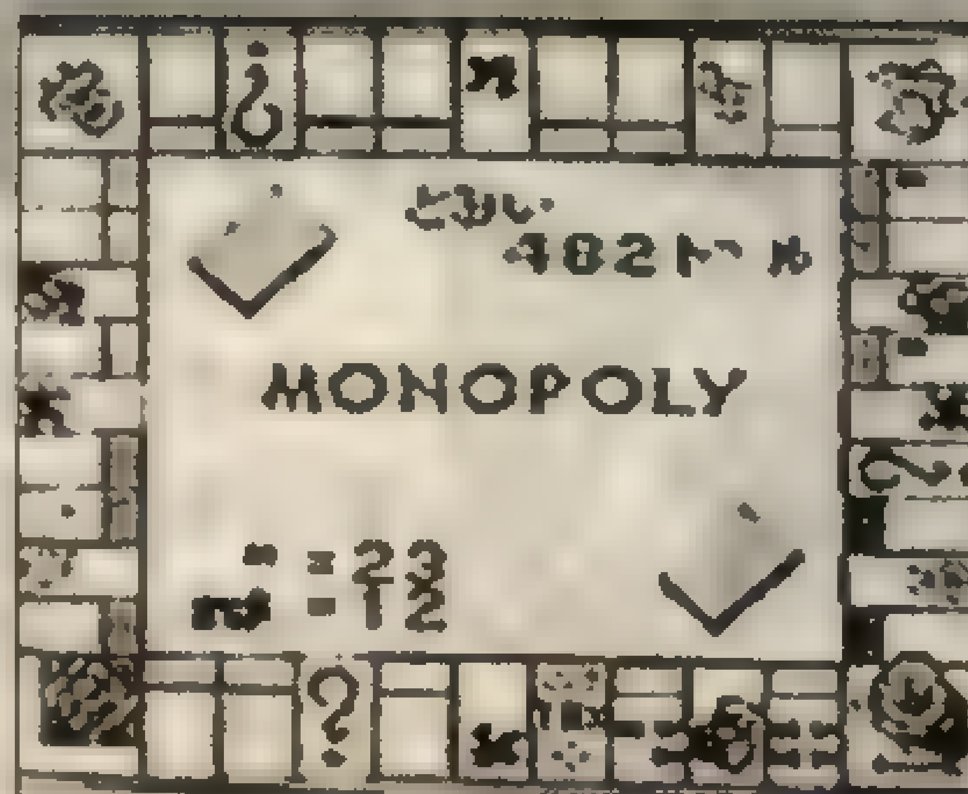
桃太郎传说外传



●HUDSON
●RPG

在"夜叉姬传说""浦岛传说""贪之神传说"的3种传说中冒险。

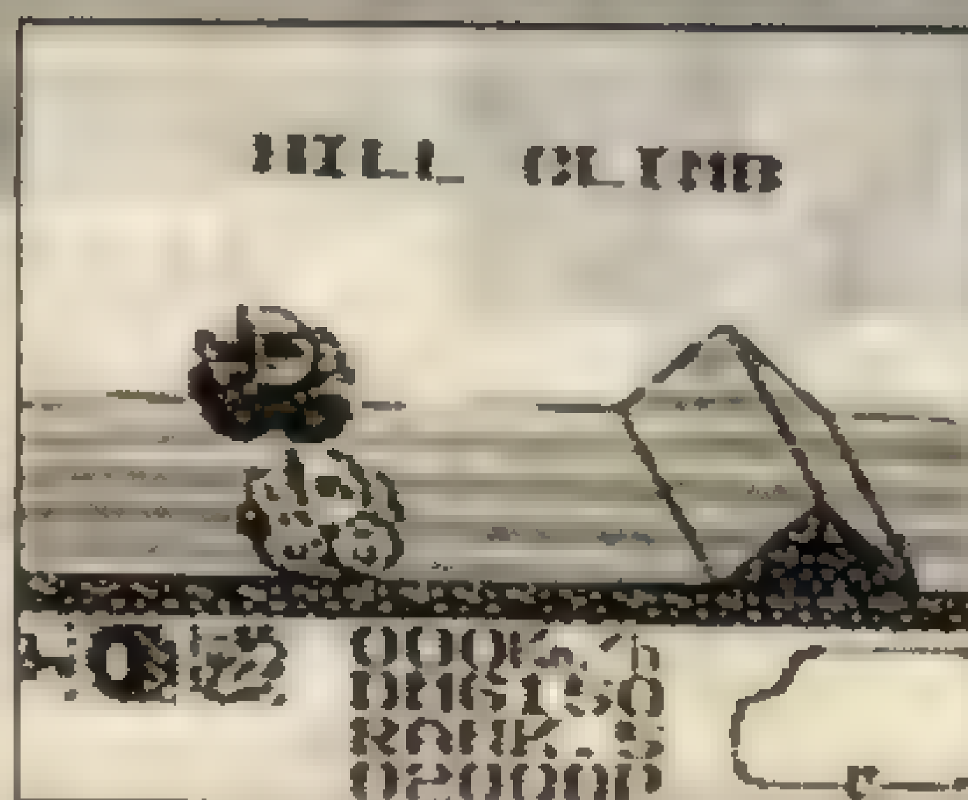
大富翁



●TOMY
●ETC

购买土地、电力、自来水、铁道的权利，增加财产的游戏。

怪物卡车



●バエリ
●SPG

从草地跑道比赛开始，向全美锦标赛挑战的卡车比赛。

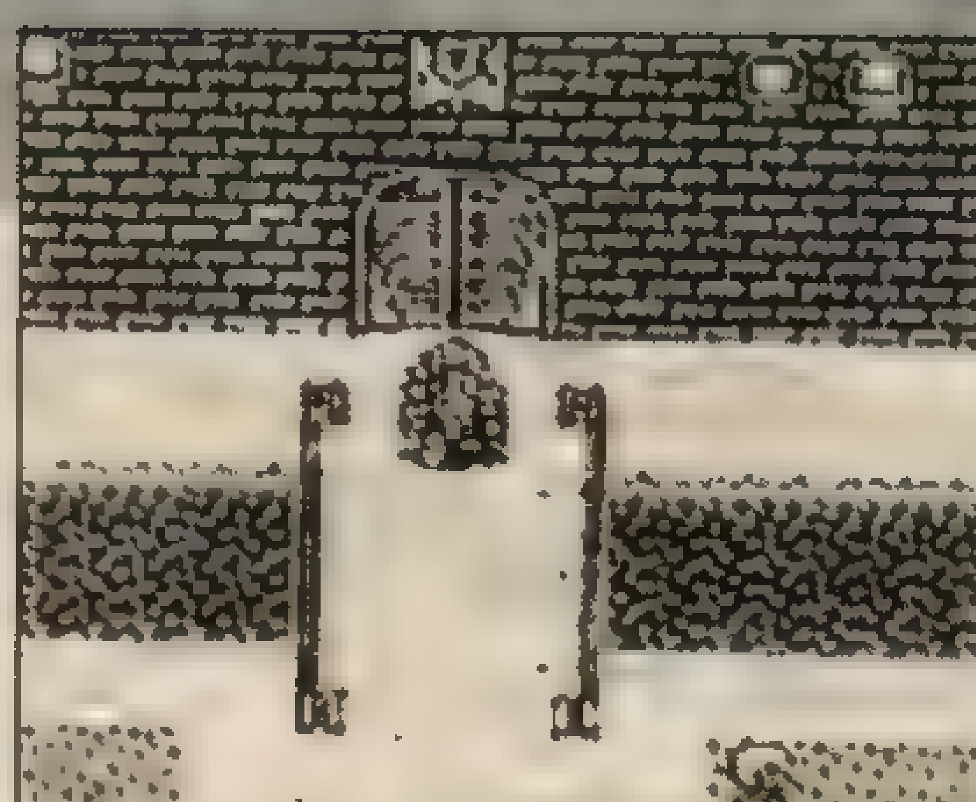
桃太郎电剧



●HUDSON
●ACT

桃太郎自己变成各种人物，在游戏中非常活跃。

怪物工厂



●ソフエル
●RPG

在人和怪物都用卡片做成的仙境之中解谜。

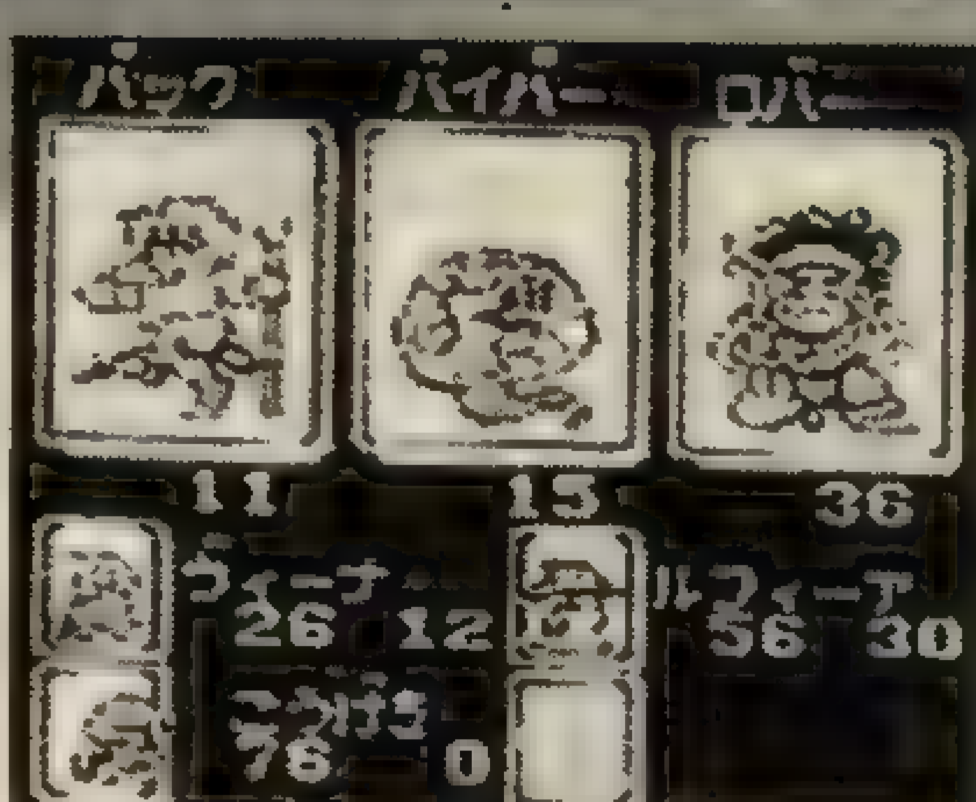
桃太郎电剧 2



●HUDSON
●ACT

桃太郎变成狗、猴、雉，然后变成电剧桃太郎的动作游戏。

怪物工厂 2 乌尔的秘剑



●ソフエル
●RPG

围绕乌尔秘剑的诞生谜，受欢迎的人物冒险的游戏。

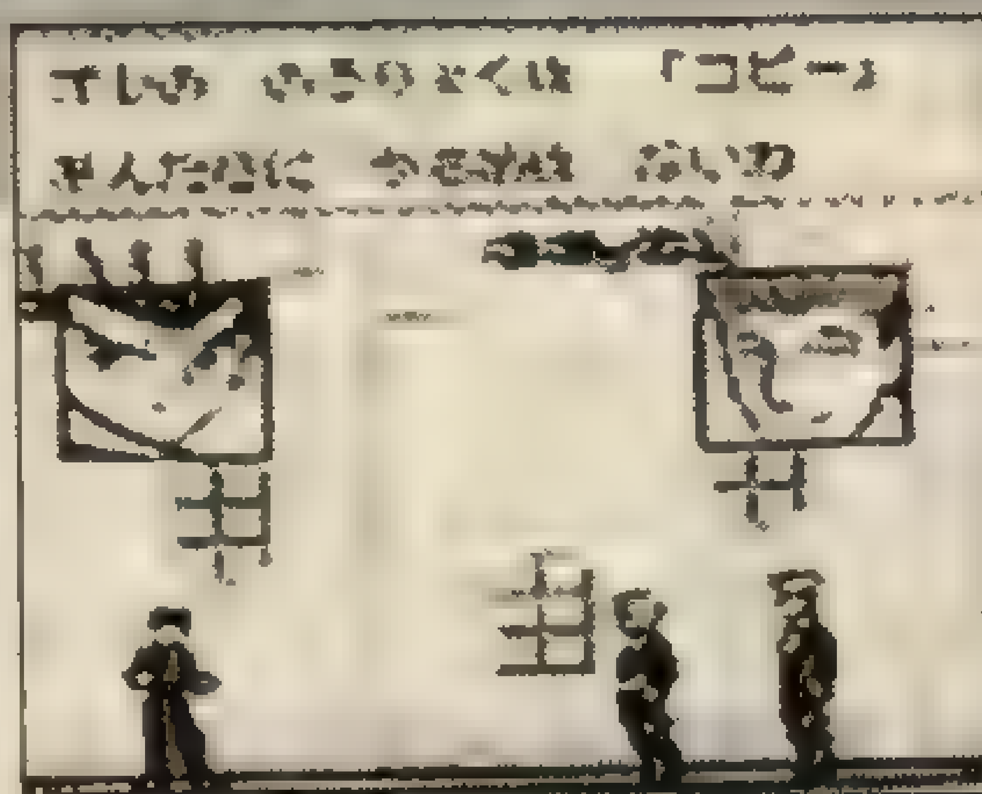
怪物工厂 条形码之战



●NAMCO
●SLG

被读取的条形码将会变成可爱的人物。

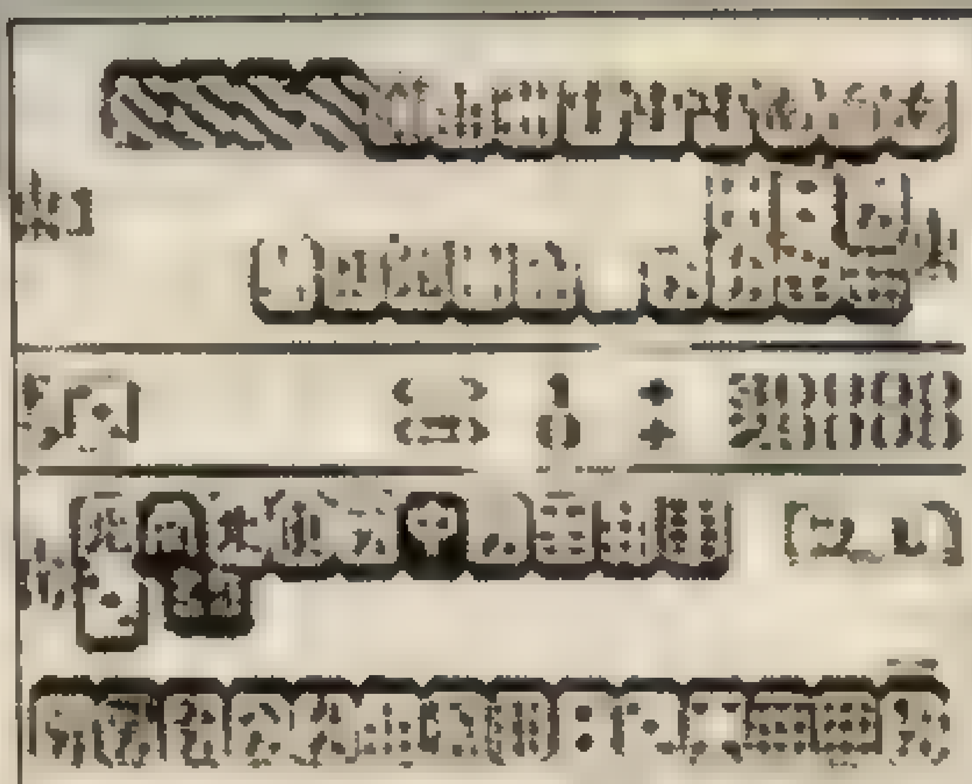
幽游白书 第3代之魔界之门篇



●TOMY
●RPG

遮蔽人间和魔界的门被打开了。浦饭幽助们4人活跃其中。

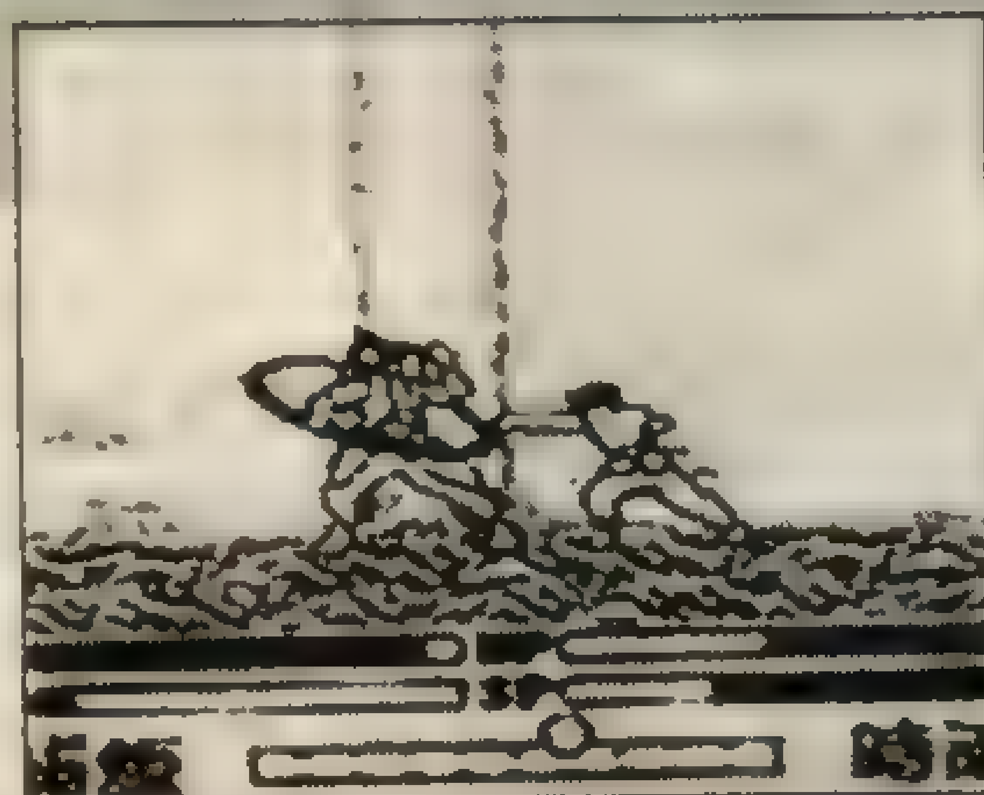
役满



●任天堂
●ETC

从5个对战对手中选择1人进行的麻将游戏。

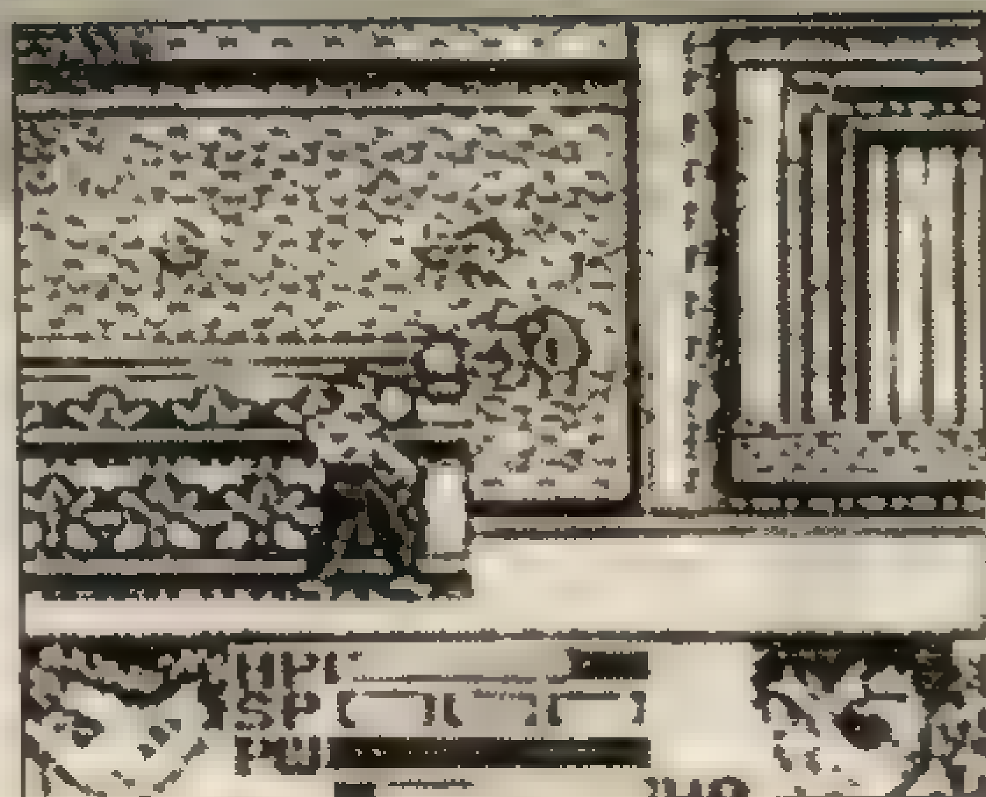
幽游白书 第4弹 魔界统一篇



●TOMY
●FTG

系列的最后一作，情节扣人心弦。

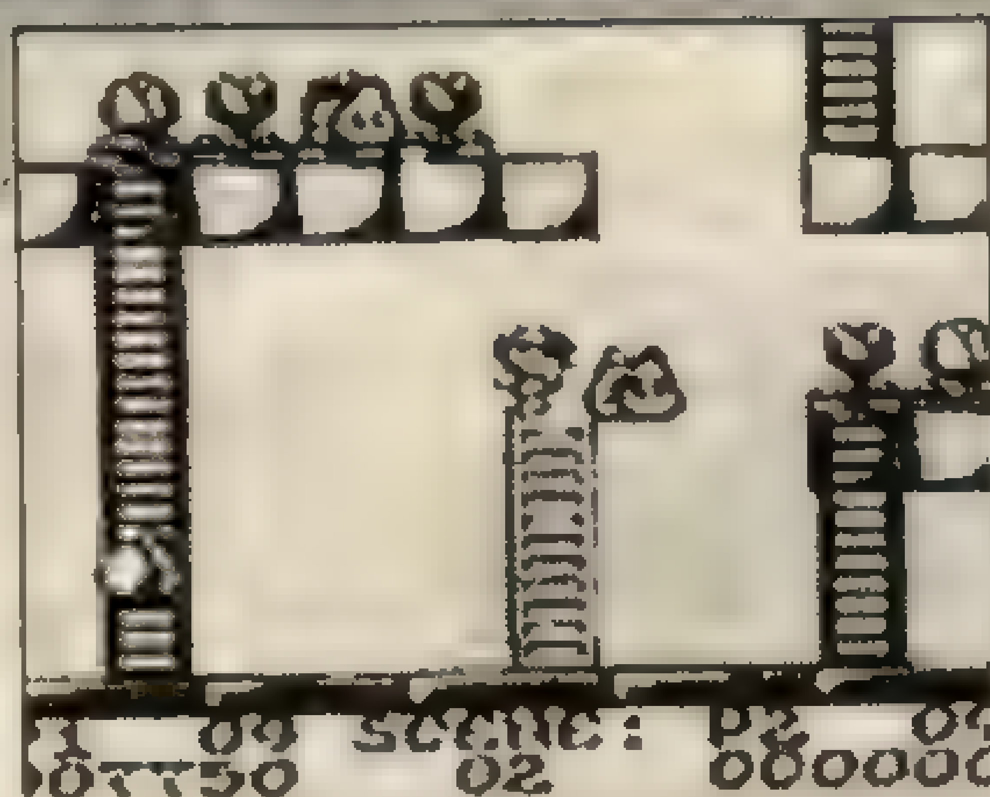
幽游白书



●TOMY
●FTG

有故事模式和对战模式可以享受的格斗动作游戏。

妖精物语·手杖岛



●JALECO
●ACT

在各关之中用梯子移动，一边摘花一边用棒子和敌人作战的有趣游戏。

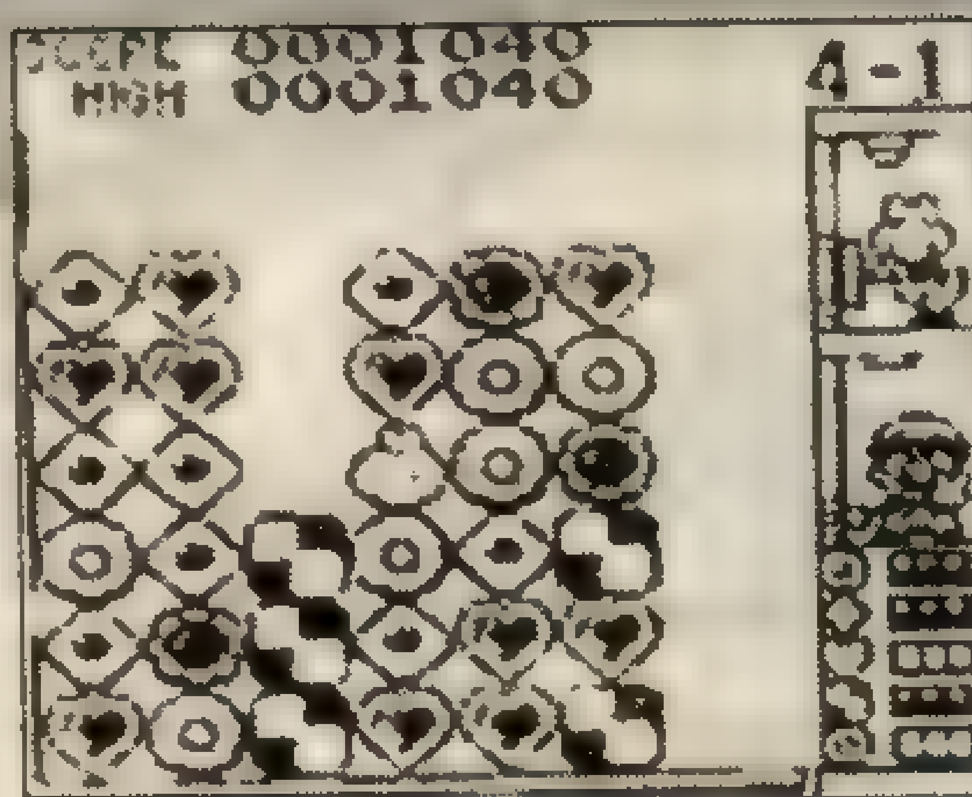
幽游白书"黑暗武术会篇"



●TOMY
●FTG

第二代是以"黑暗武术会"为舞台。13人之间的大激斗。

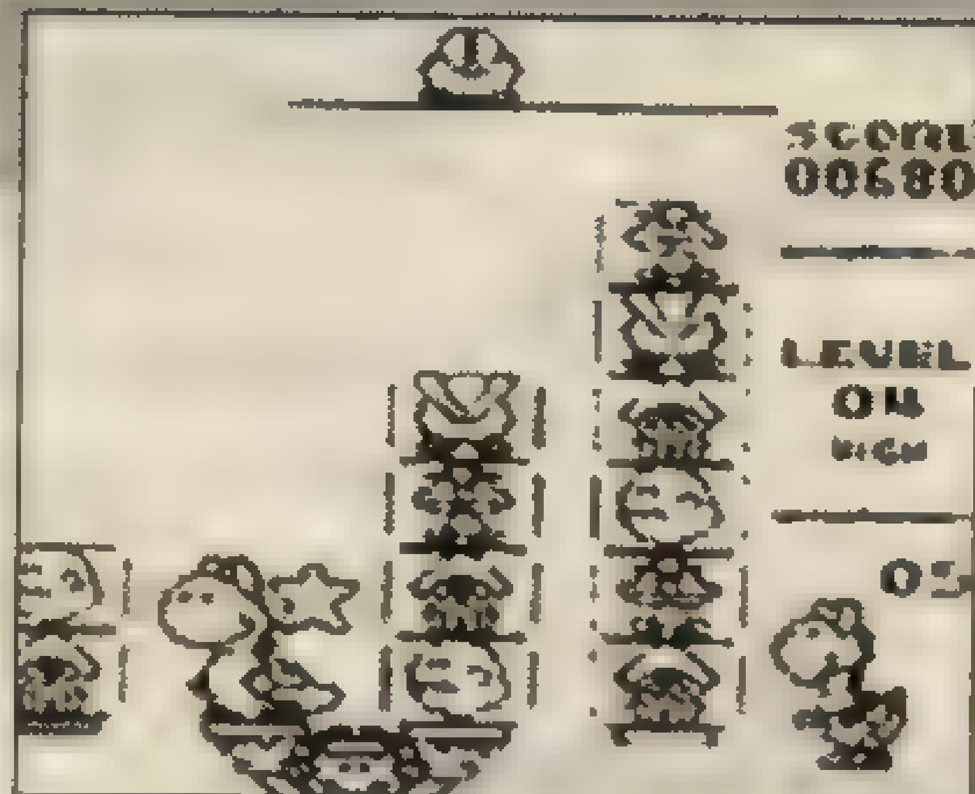
耀西曲奇方块



●任天堂
●PUZ

6种曲奇一列列活动，相同的曲奇重叠则可消去。

耀西蛋方块

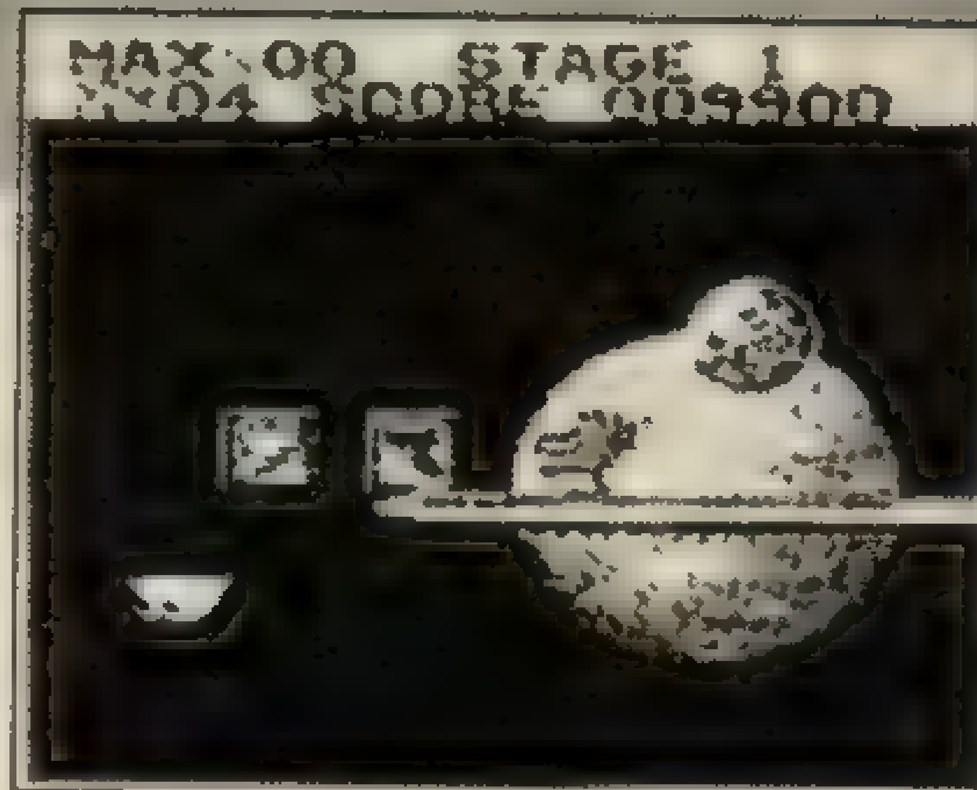


●任天堂

●PZL

操作玛里奥，用4个盘子消去落下人物的游戏。

博爱战机

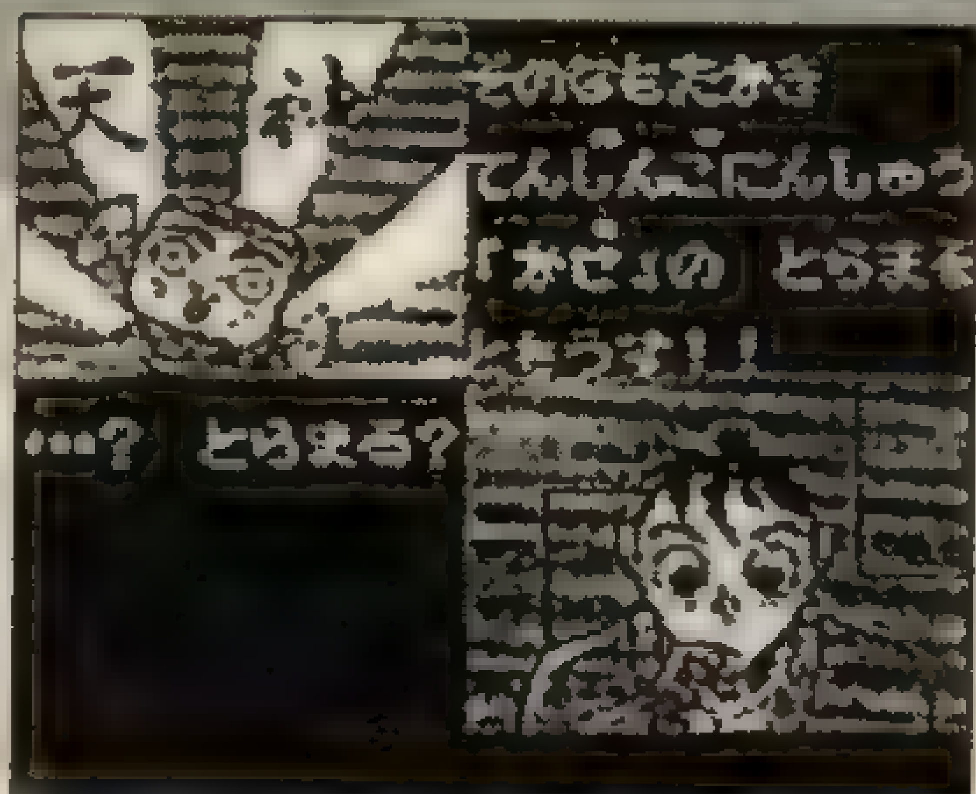


●KING RECORD

●ACT

少女安为救兄长，变成超级机器人和外星人作战。

读本梦五誉身·天神怪战2

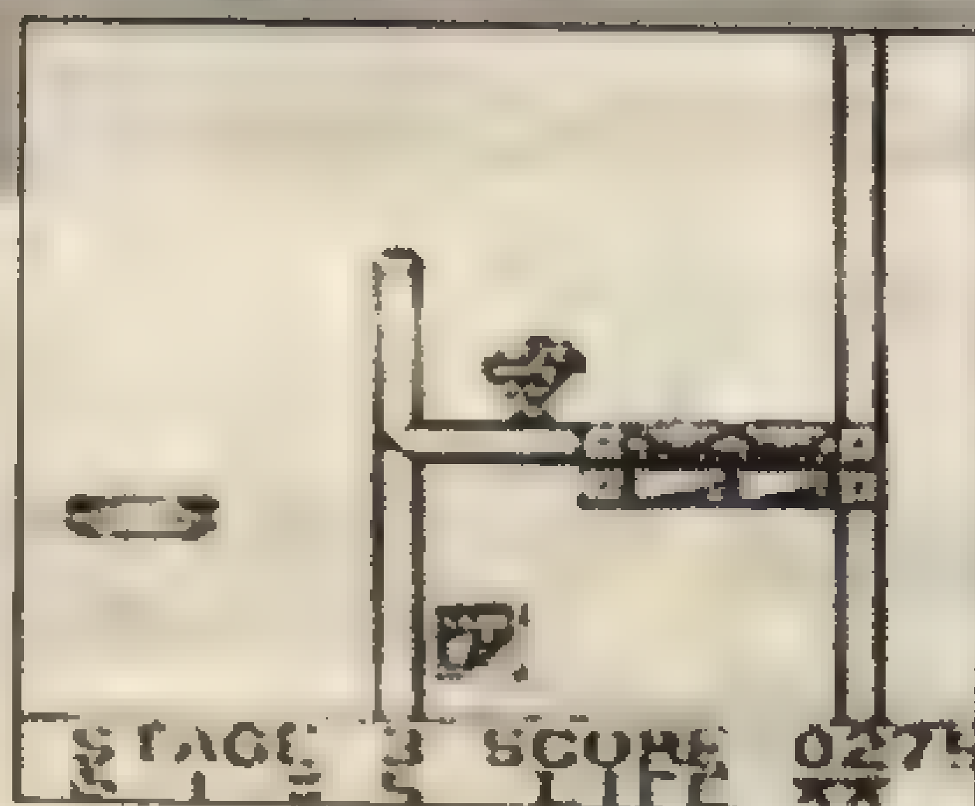


●不明

●ETC

主人公借助神的力量和妖怪战斗的冒险游戏。

博爱战机2

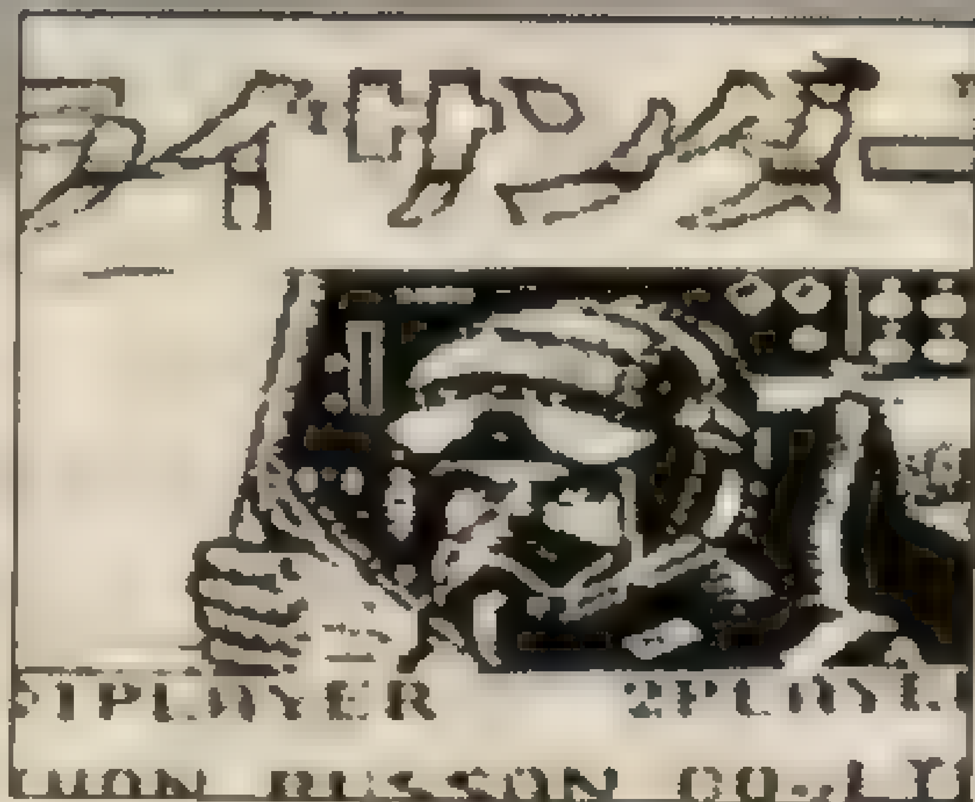


●KING RECORD

●ACT

同样是为了击败外星人而展开的正义战斗。

雷霆战机

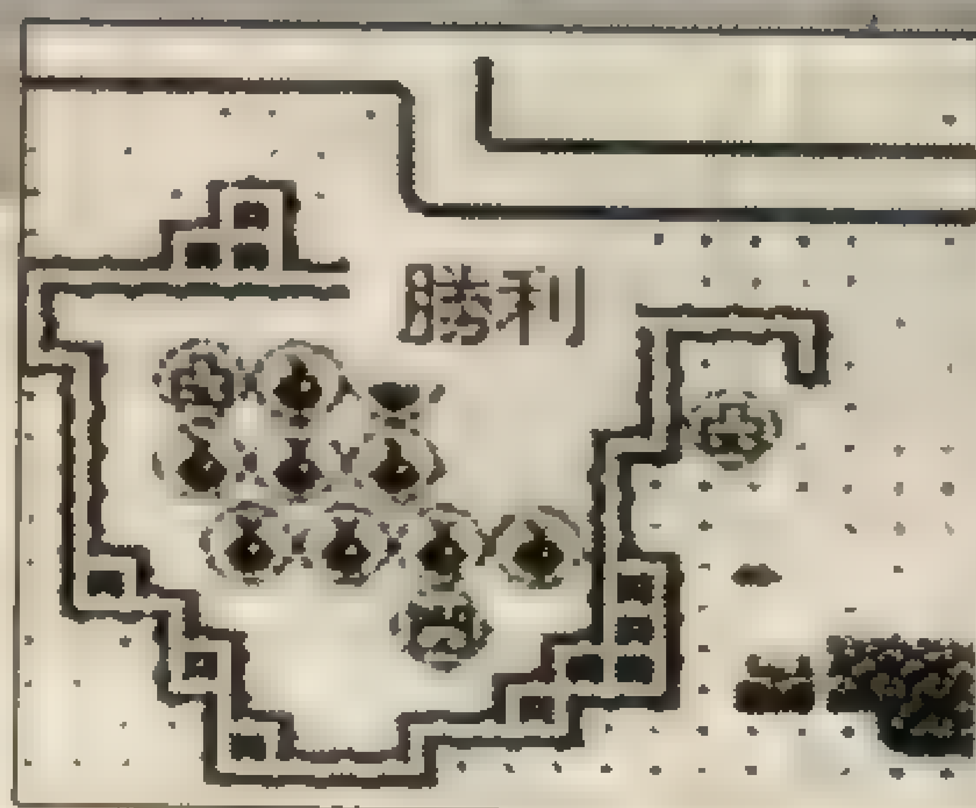


●日本物产

●STG

用3种机器攻击暴走机器人们的打斗游戏。

蓝巴托

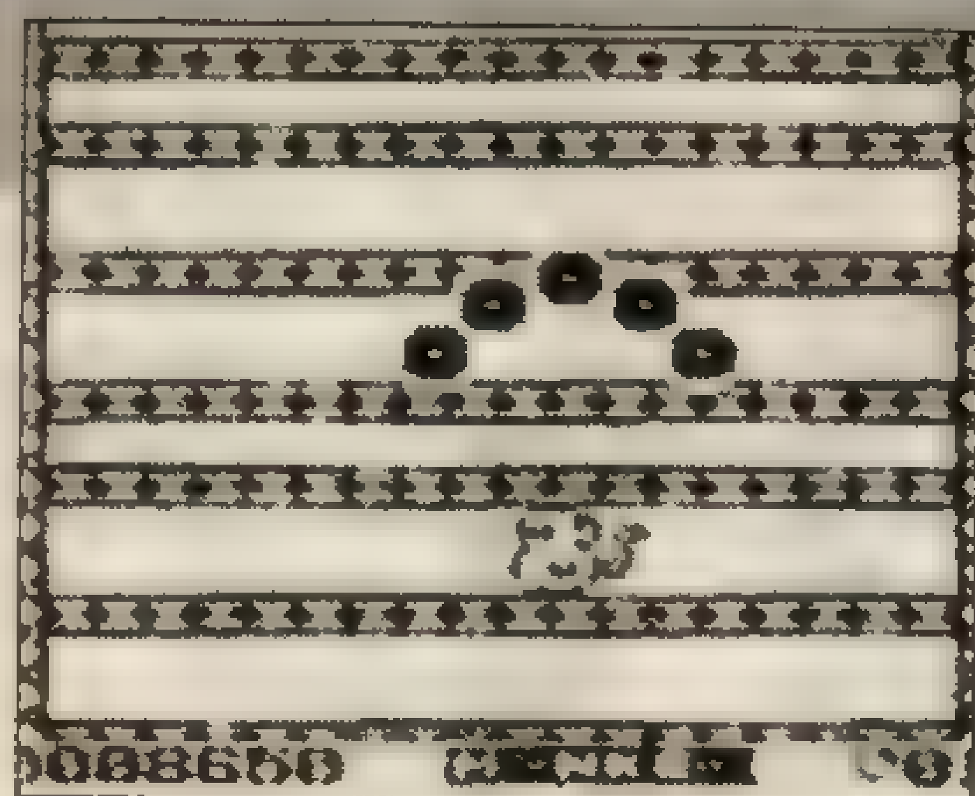


●JALECO

●SLG

既有猜谜，也有热斗，不可多得的佳作。

幸运猴

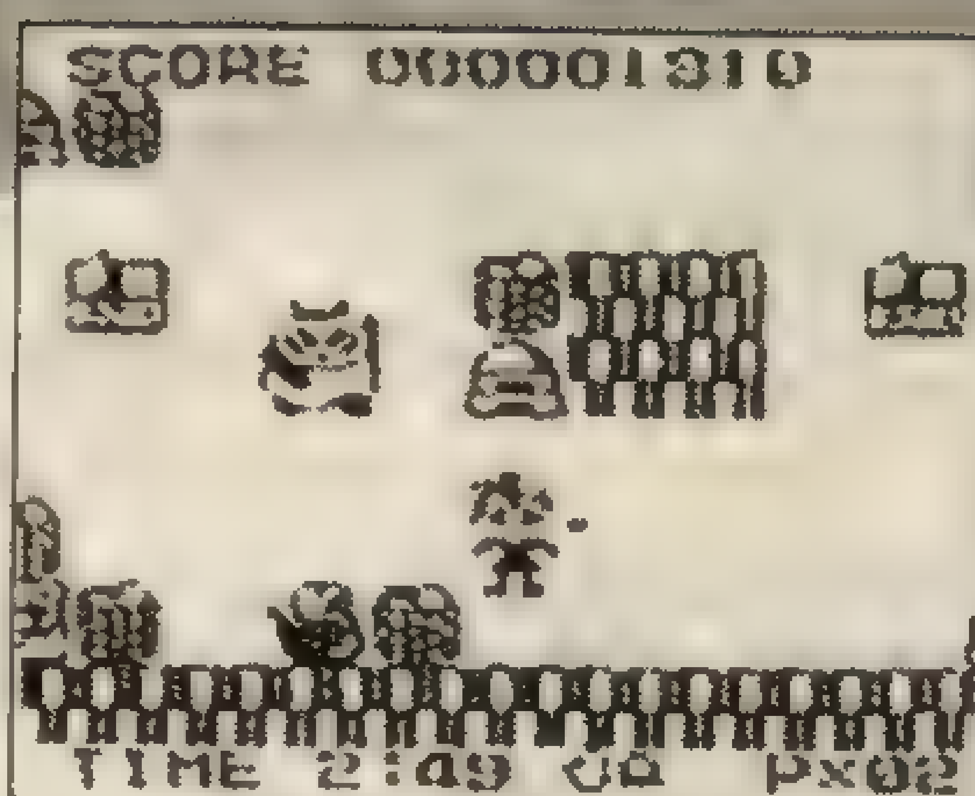


●不明

●ACT

目的是攻占5座塔，不过敌人都是水果！

乱马1/2

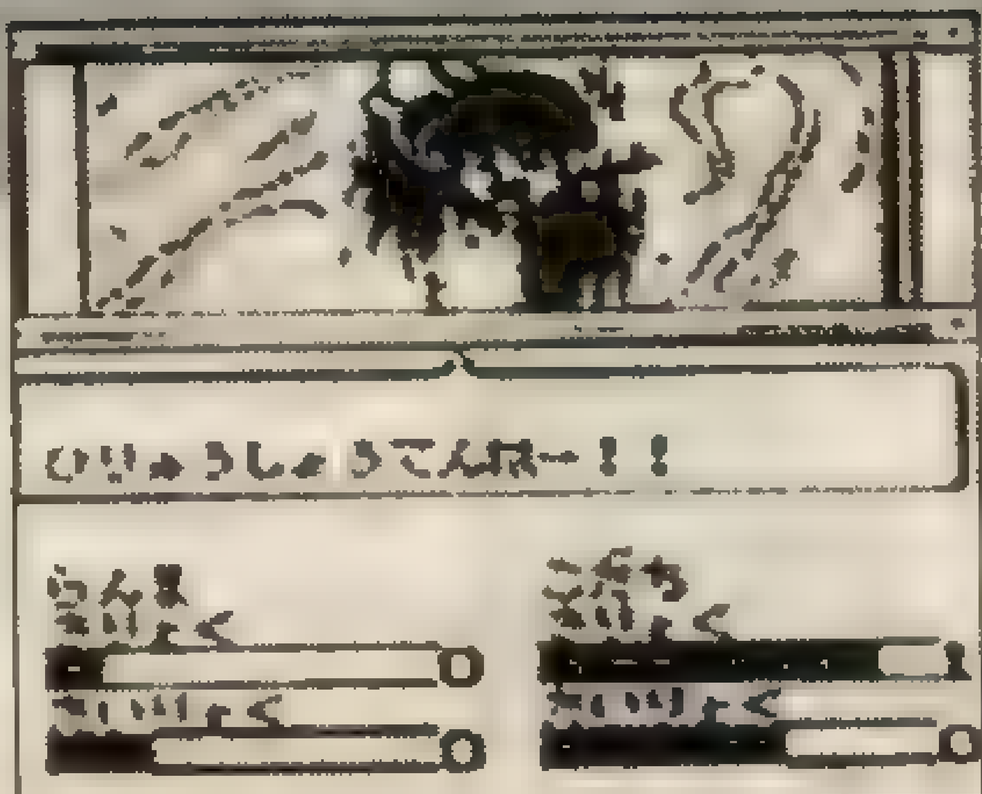


●BANPRESTO

●ACT

操作乱马，为找出赤根的猜谜型动作游戏。

乱马1/2 格剧问答



●BANPRESTO
●RPG

同样是乱马系列，其战斗场面非常活跃。

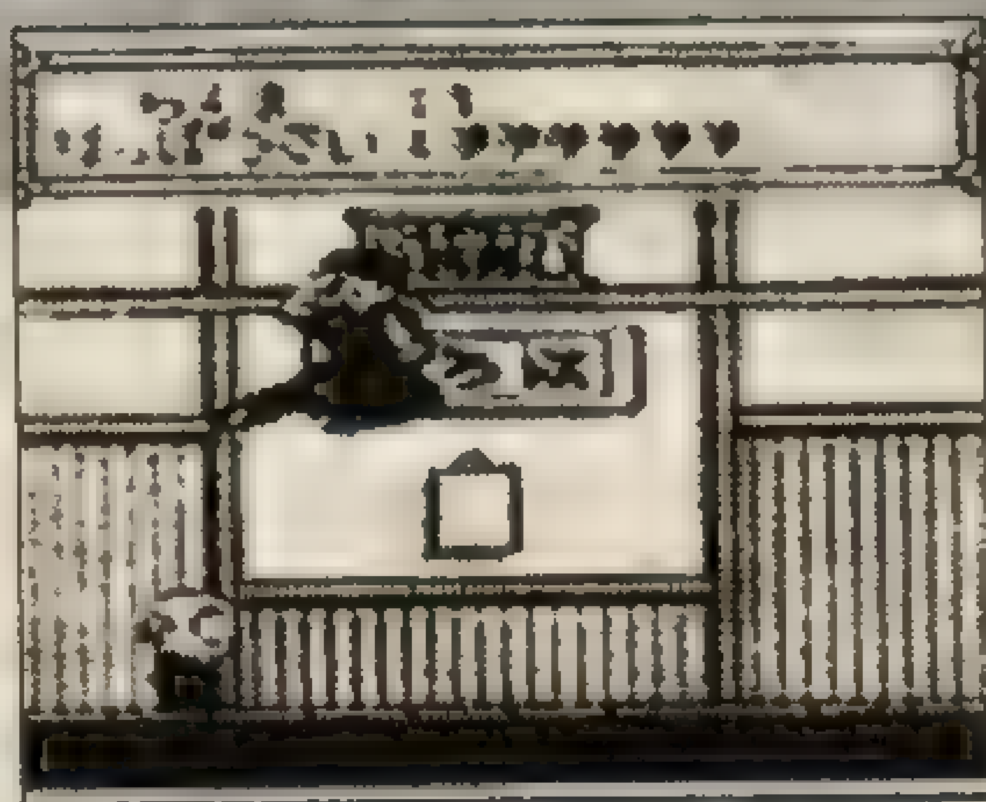
疯狂拳台



●TAITO
●FTG

集结了5位格斗家。击倒众多强豪，控制世界的游戏。

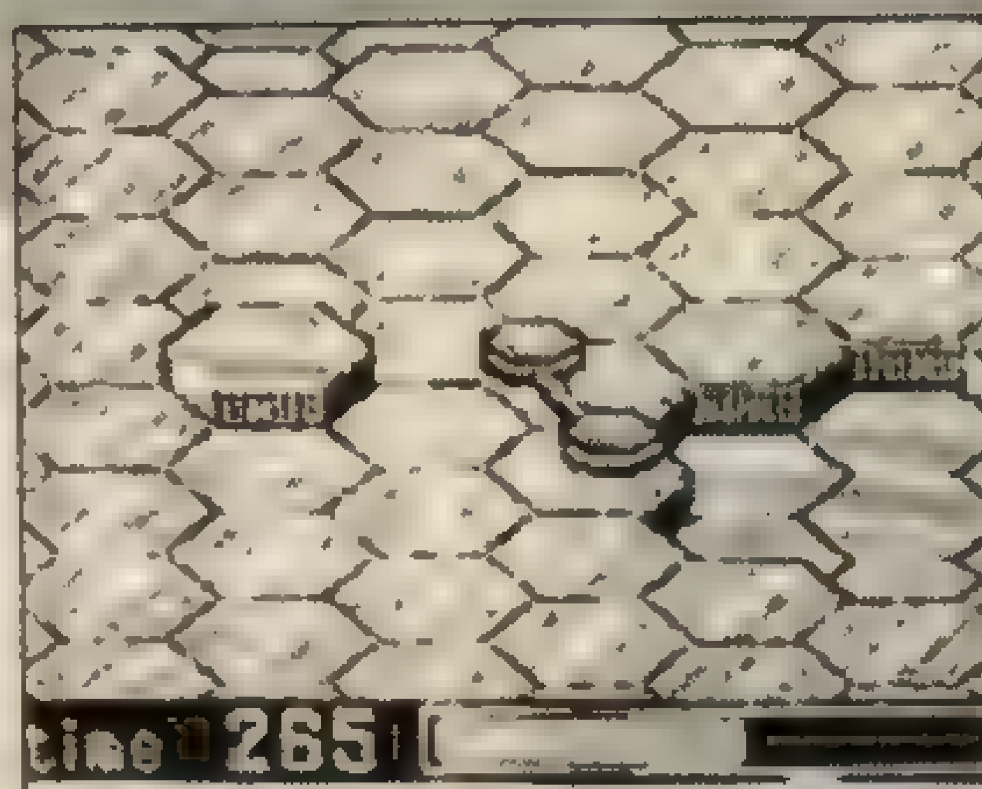
乱马1/2 热烈格斗编



●BANPRESTO
●RPG

操作乱马与其他人物作战，收集情报不断前进的游戏。

路克板



●大东海
●PZL

改变不停转动的"路克板"的轨道、方向。

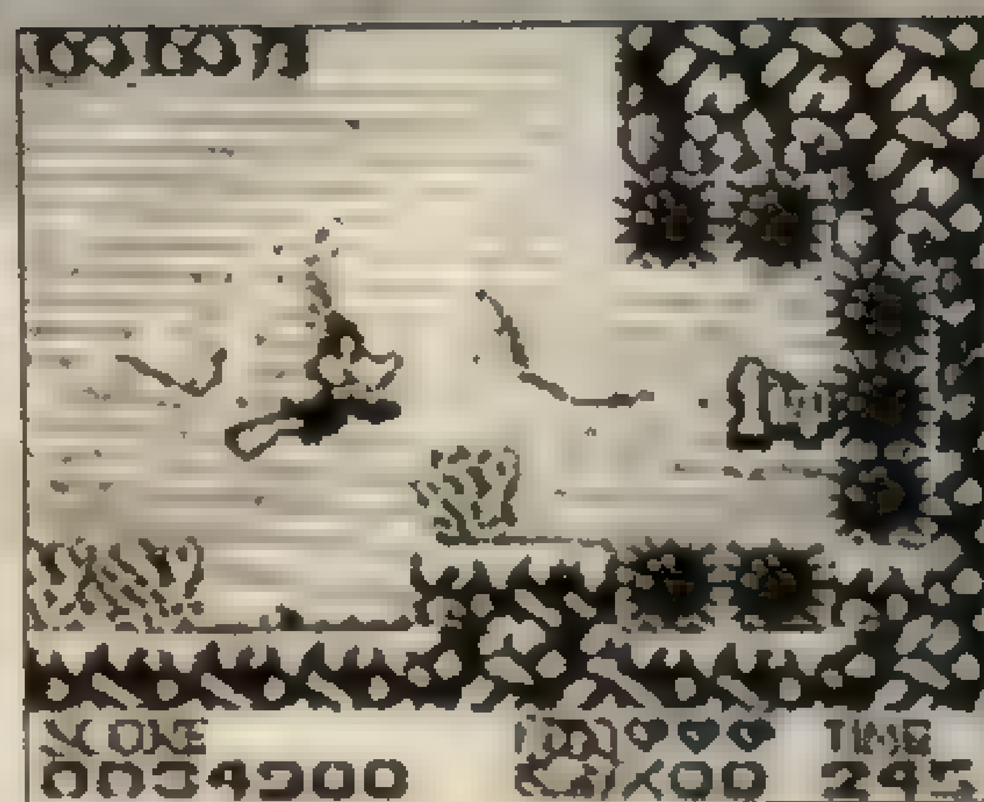
小勇士



●德间书店
●SLG

由几个故事组成，决定勇者军和魔物军对战。

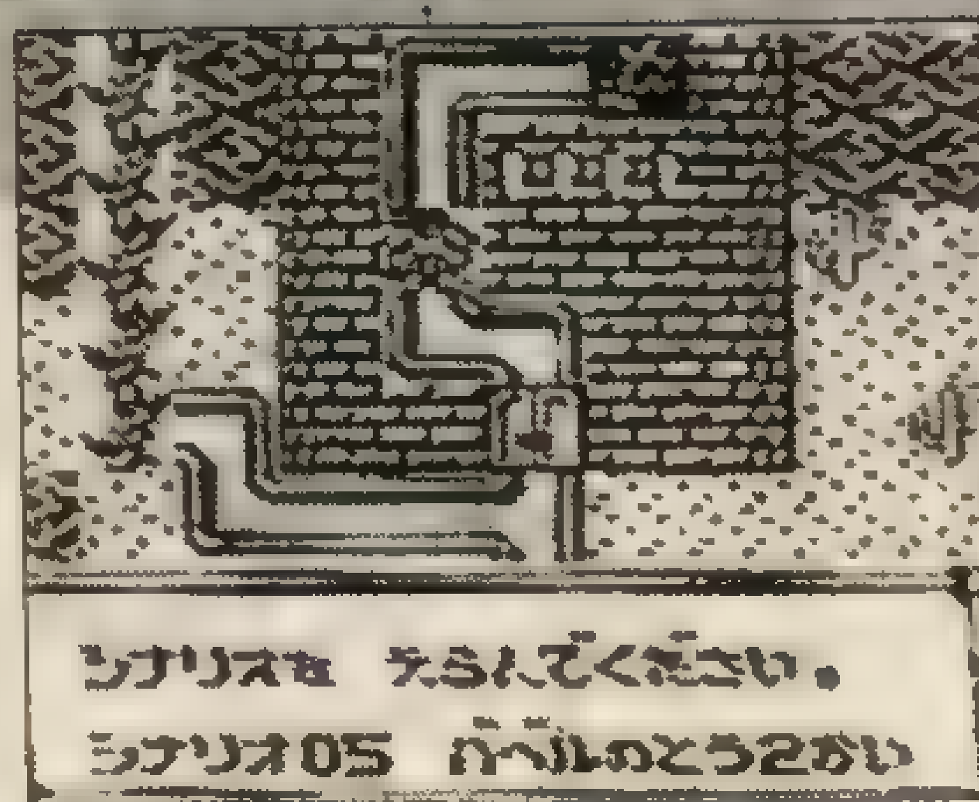
路尼·提兹·巴克斯·巴尼和愉快的朋友们



●SUNSOFT
●ACT

巴克斯巴尼兔和6位朋友在各级中变成主人公的冒险游戏。

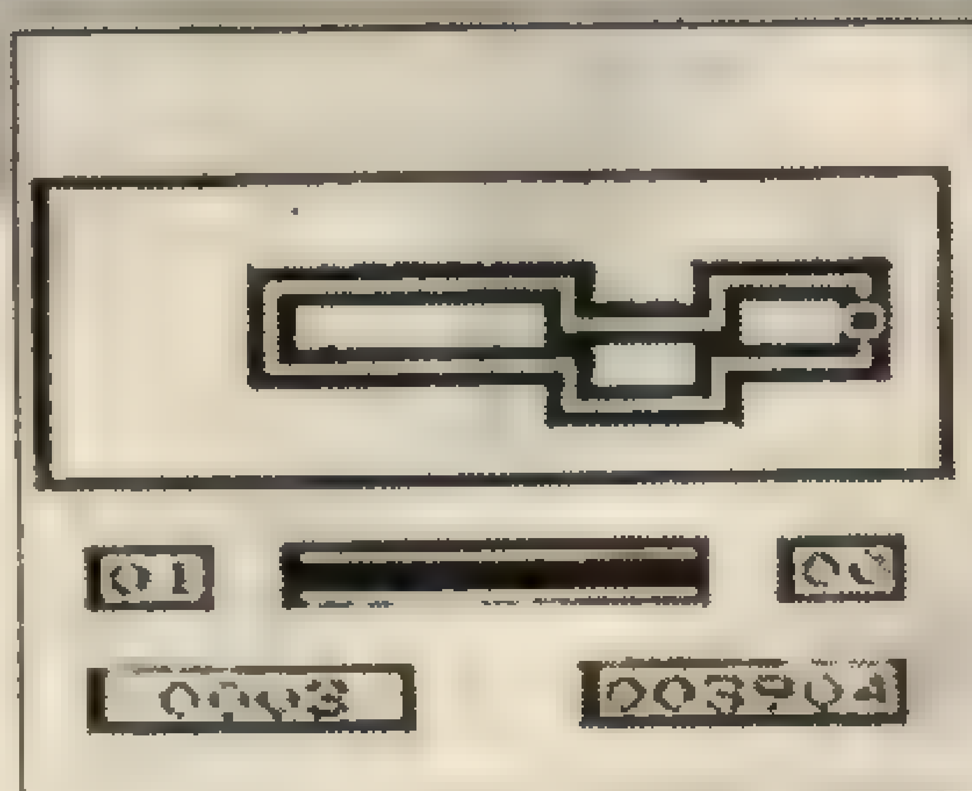
小勇士2 雷光骑士



●德间书店
●SLG

主人公利姆和魔物朋友一起打倒敌人的游戏。

连圈



●MIND SCAPE
●PUZ

用管状的小部件组合成圈状，即可消去。

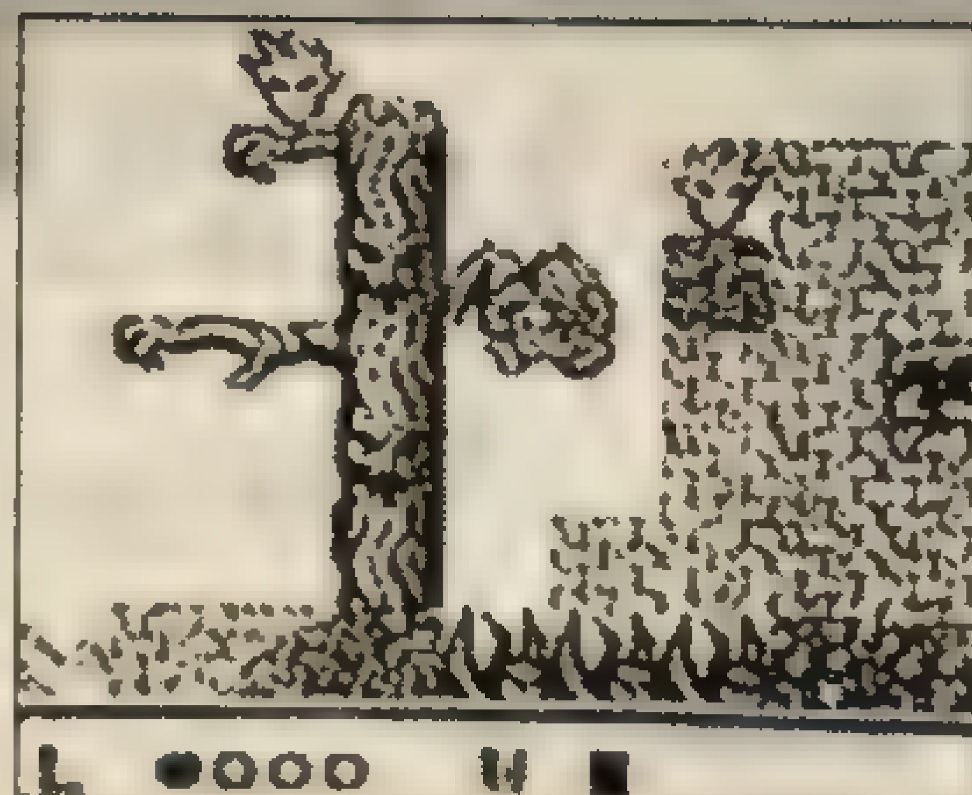
月球冒险者



●PACK IN VIDEO
●ACT

控制飞行器前往月球采集珍贵矿藏的游戏。

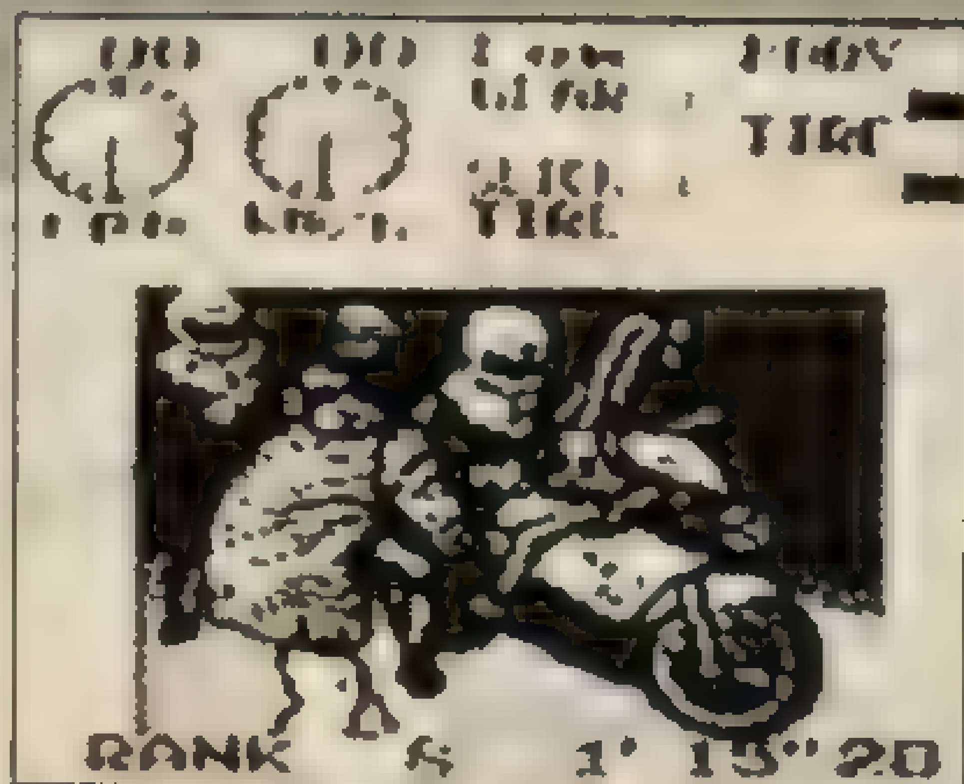
红色阿利玛



●CAPCOM
●ACT

为解救魔界村的危险境地，雷特阿利玛英勇的站了出来，抗击敌人。

赛车之魂



●IREM
●SPG

在日本6个环形赛道上，跑入前3名，获取胜利为目标。

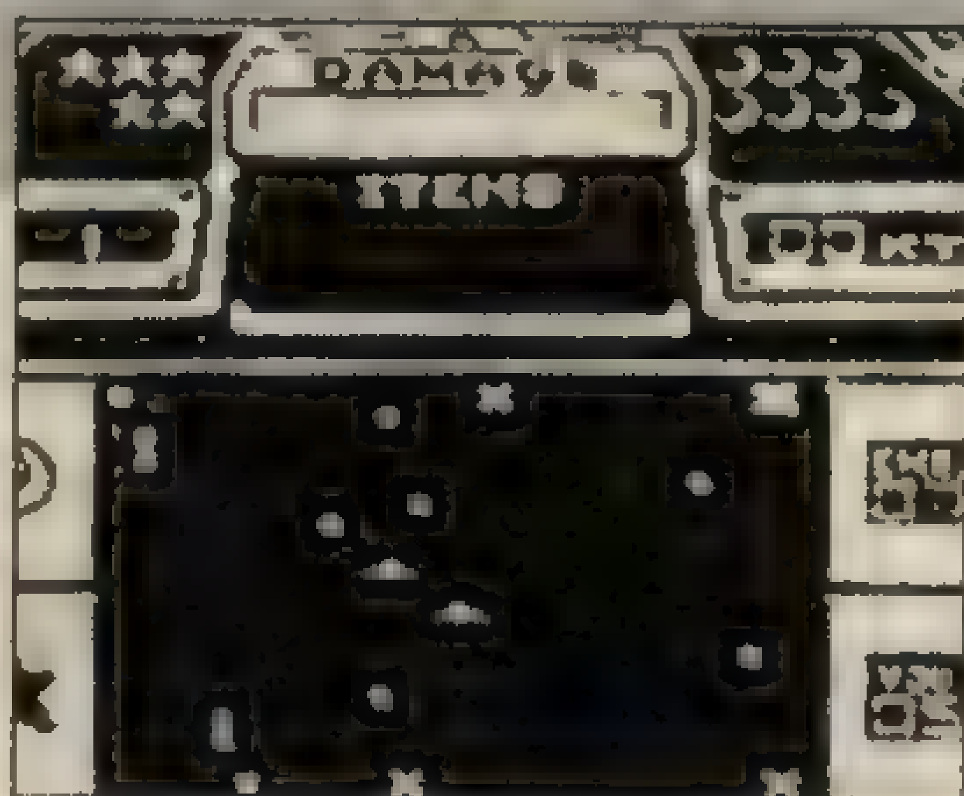
追击红十月



●ALTRON
●STG

以太平洋为舞台，使用两种导弹展开潜水舰战。

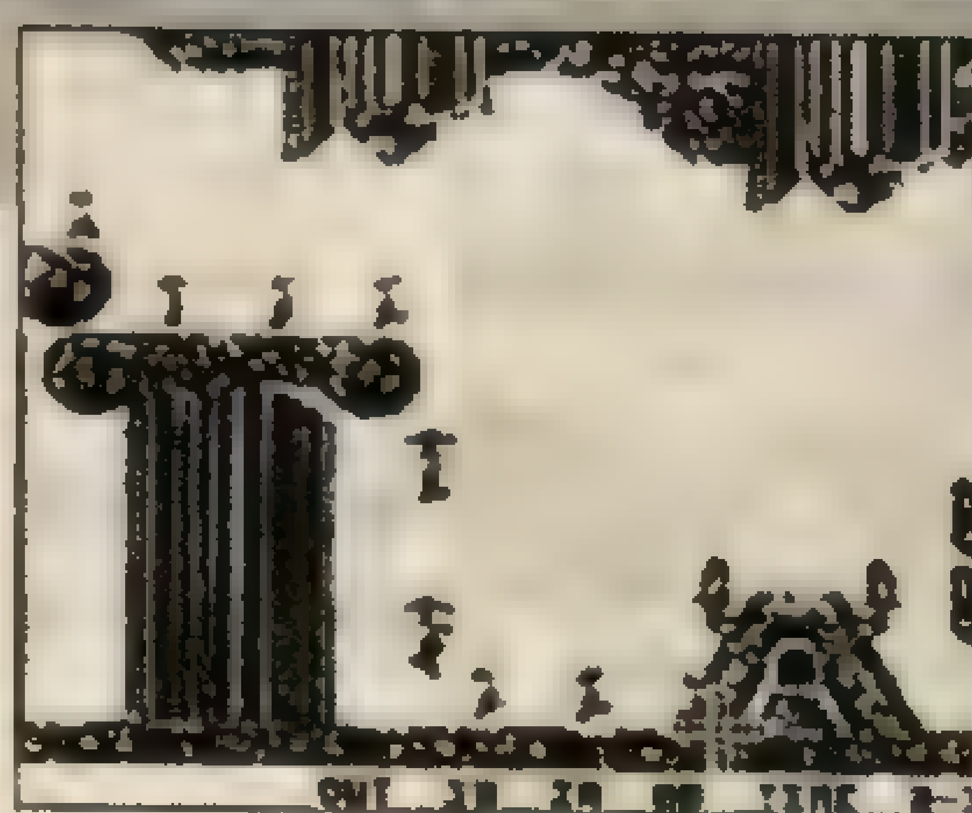
雷达任务



●任天堂
●SLG

可欣赏到全舰队之间的大火拼的模拟游戏。

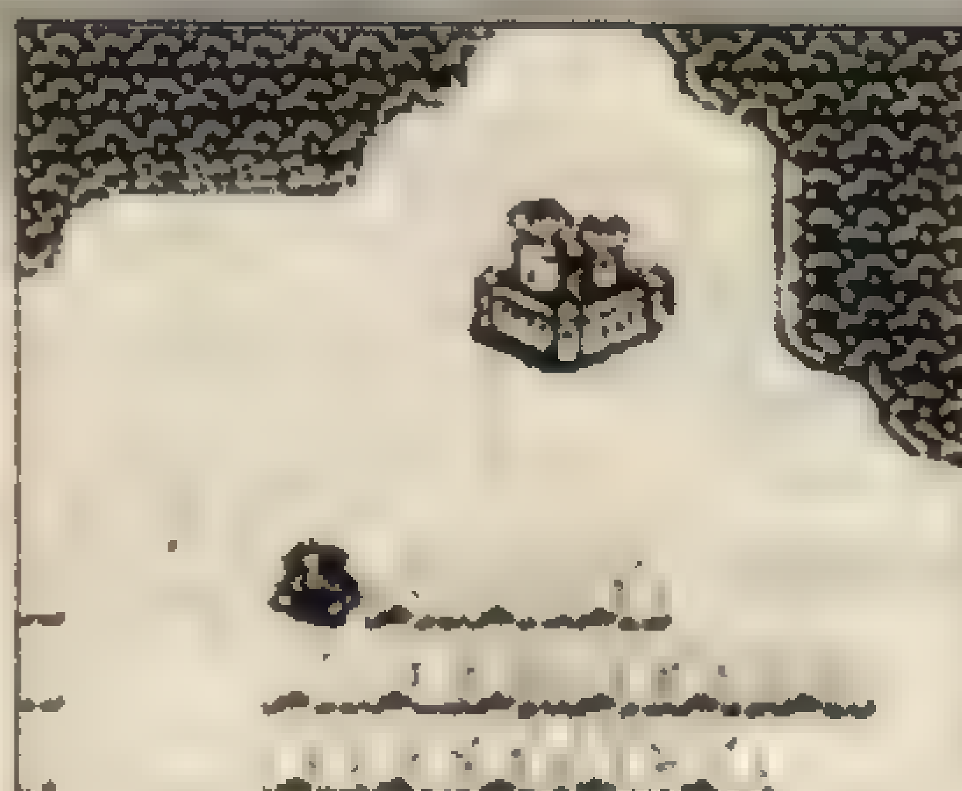
雷明哥鼠



●IMAGINEER
●PUZ

如果救出一定数量的雷明哥鼠即可过关。

传说——明日之翼



●QUEST
●RPG

为了从魔鬼"右贝罗"时代解救国家，勇者们开始了的冒险之旅。

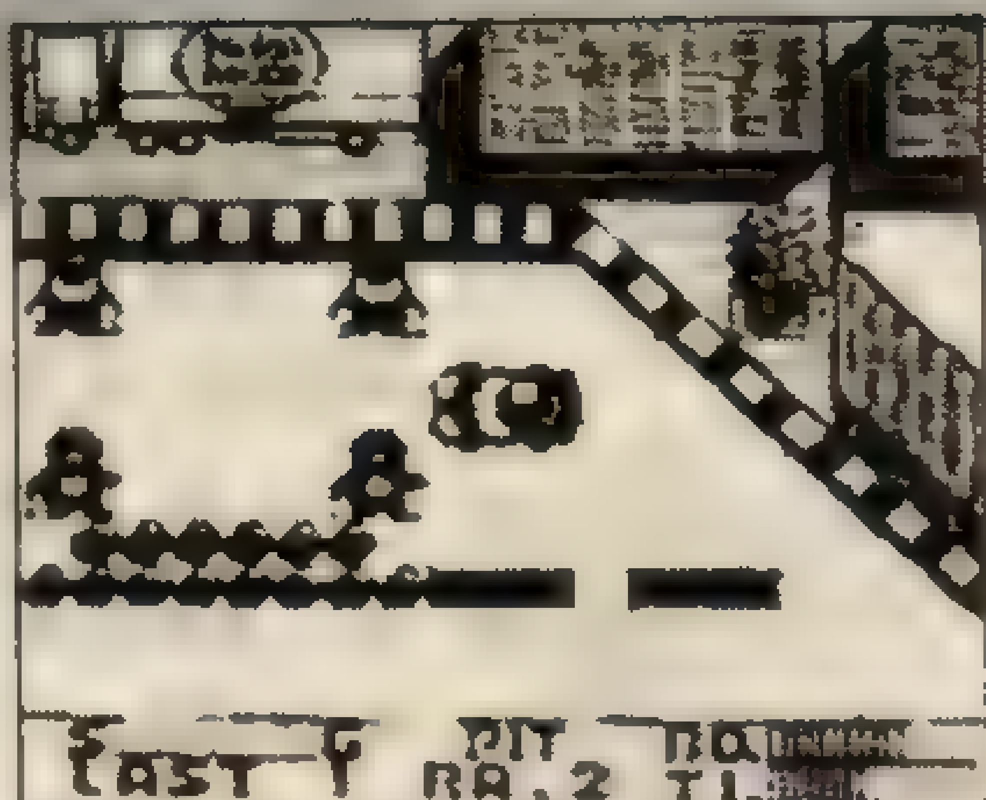
连对王

予想	結果
東京 4回	8日 10R
2-10	2- 3
2-12	2- 8
9-10	9- 3
6-10	6- 3

●ウイジツト
●ETC

GB版中很受欢迎的一款赛马预测软件。猜测连胜的马号。

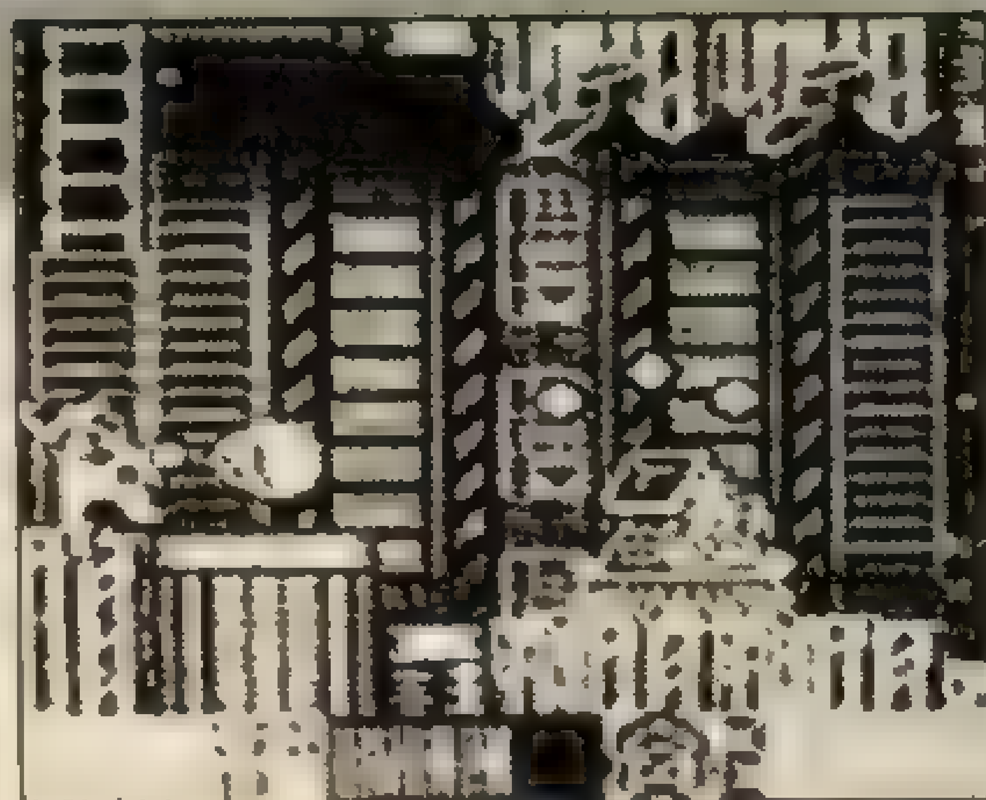
道路之星



●TONKIN HOUSE
●SPG

从6位车手中选择一位，在砂土地和街道中比赛的游戏。

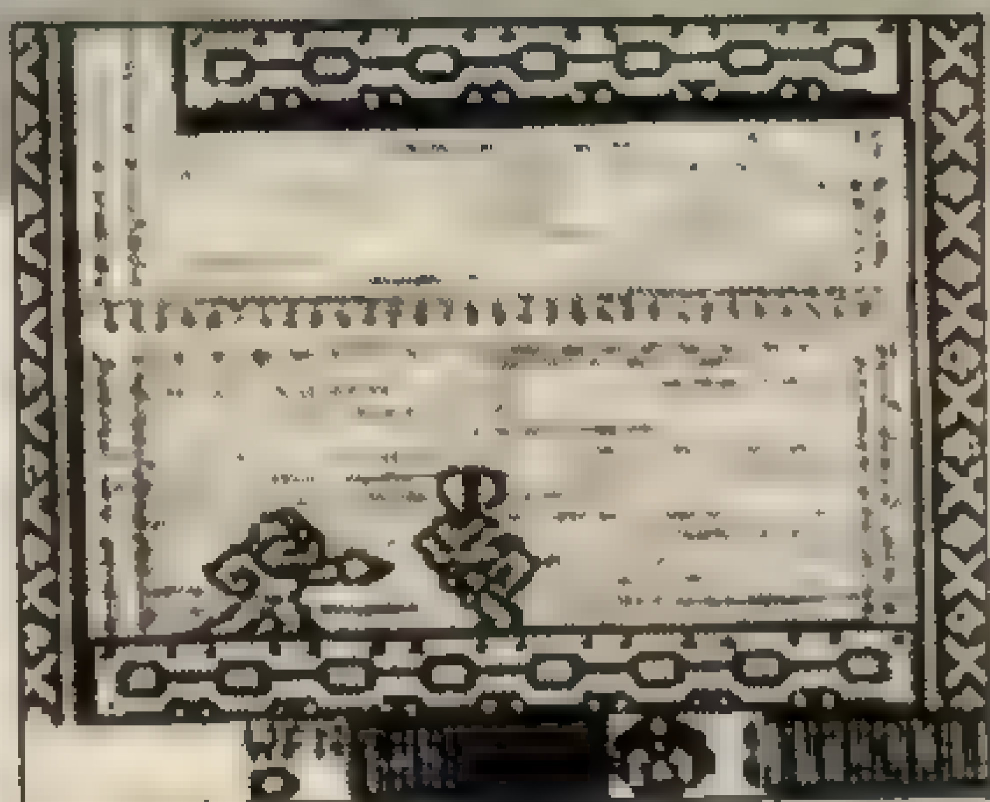
洛克人世界4



●CAPCOM
●ACT

神秘洛克人登场的GB第4代，"洛克人"系列的又一高峰。

洛克人世界



●CAPCOM
●ACT

FC版的老怪人物登场。胜利了则可获得对手的必杀技。

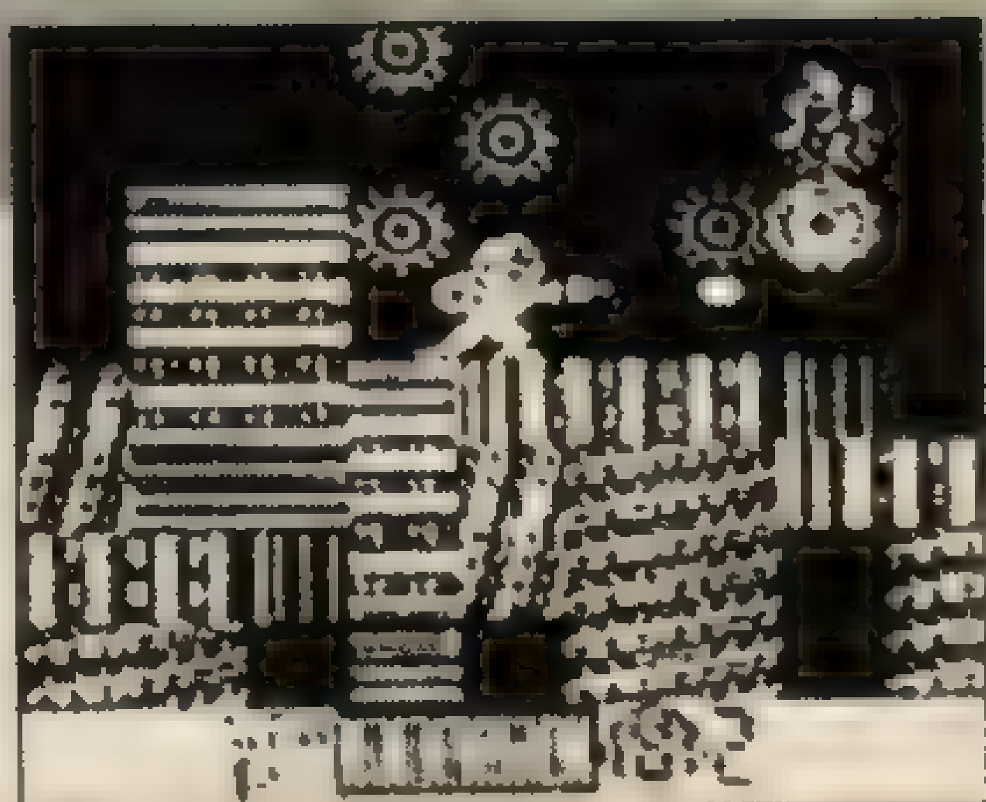
洛克人世界5



●CAPCOM
●ACT

从宇宙中出现的空间主宰者与洛克人之间的激斗第5代。

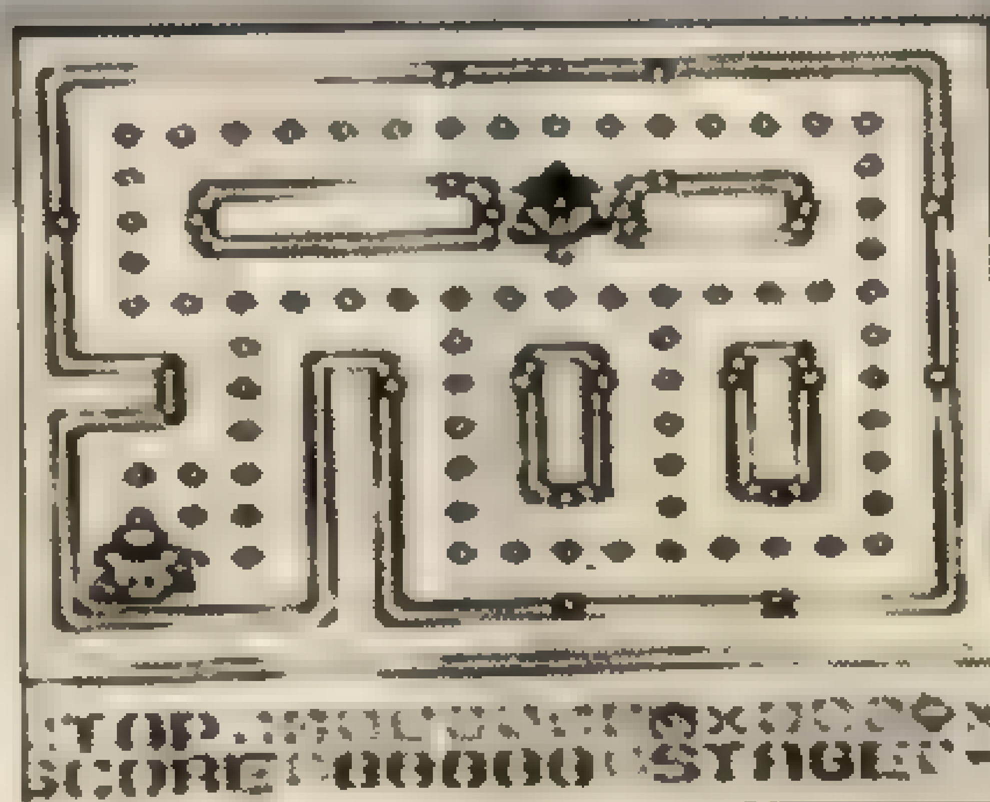
洛克人世界2



●CAPCOM
●ACT

瓦依利博士用时间机器挑战。打破敌人野望的游戏。

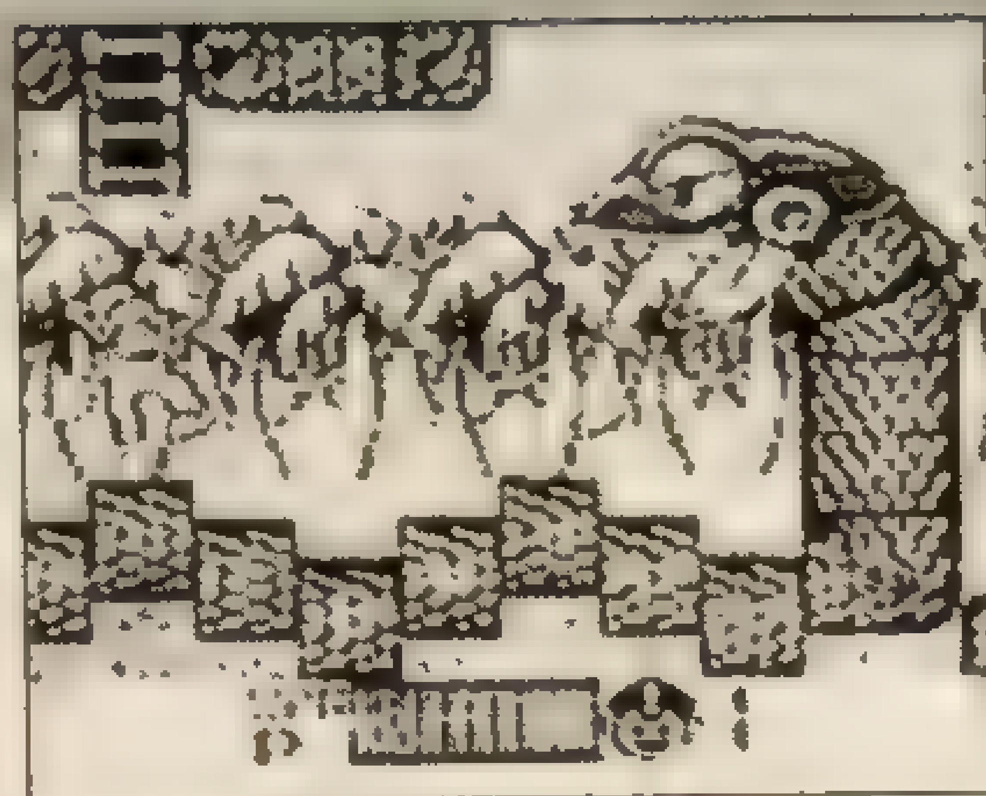
逻龙追逐



●DATA EAST
●PUZ

一边攻关，一边在奇怪的银行里收集硬币。

洛克人世界3



●CAPCOM
●ACT

和机器狗"拉秀"一起抗击瓦依利博士一伙。

逻龙怪兽



●HOLY电机
●PUZ

每次有两个方块下落，当4个连在一起时即可消去。

机械战警



●EPIC SONY RECORD
●ACT

同名电影的GB版第一代。游戏共分10极，ED209也登场了。

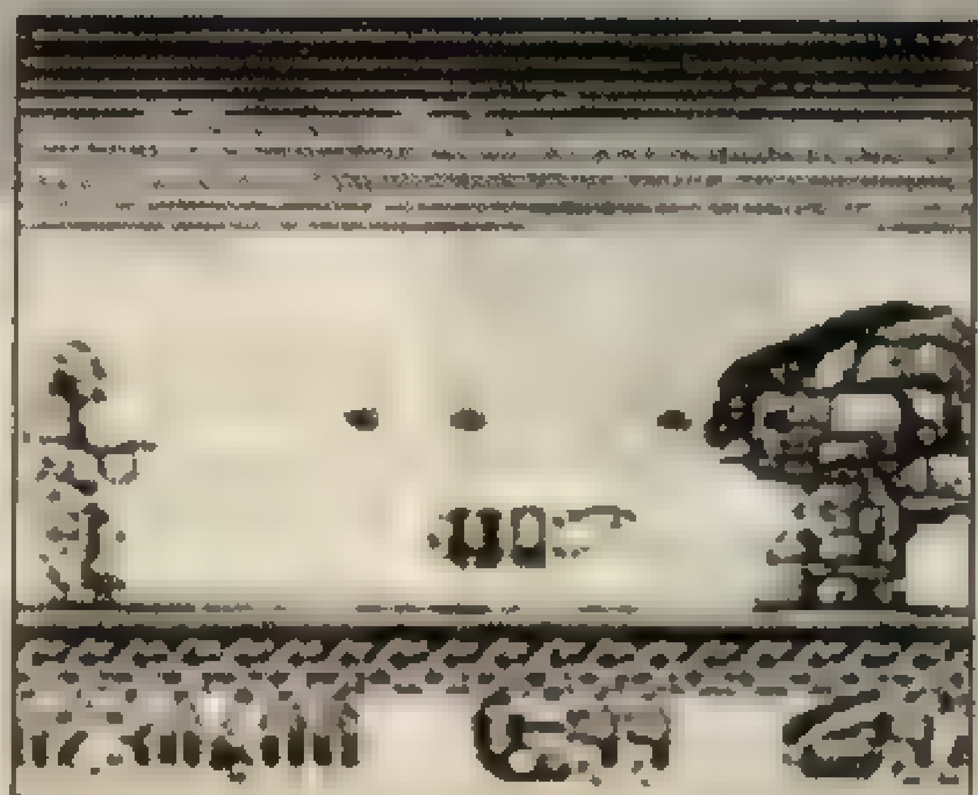
世界杯前锋



●日本椰子
●SPG

能够欣赏锦标赛、世界杯等重大赛事，真实化的足球游戏。

机械战警2



●EPIC SONY RECORD
●ACT

机械战警要打倒敌人，并将其逮捕才可过关。

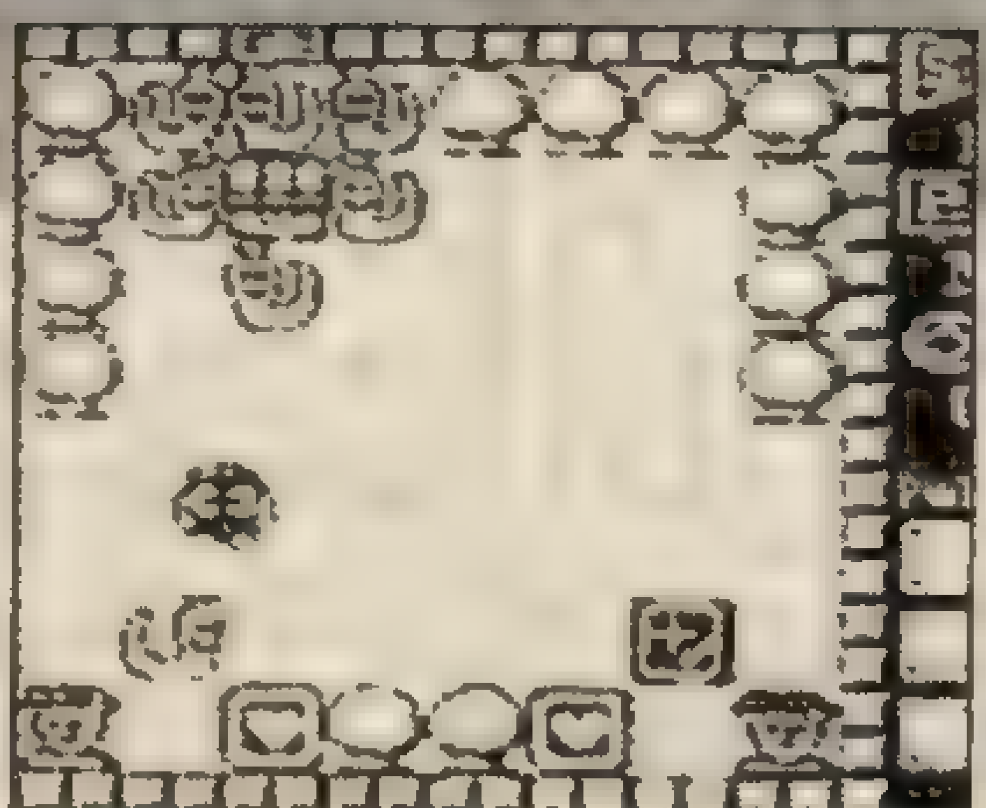
世界杯USA'94



●SUNSOFT
●SPG

FIFA公认的足球游戏，能够对各种细微的系统进行设定。

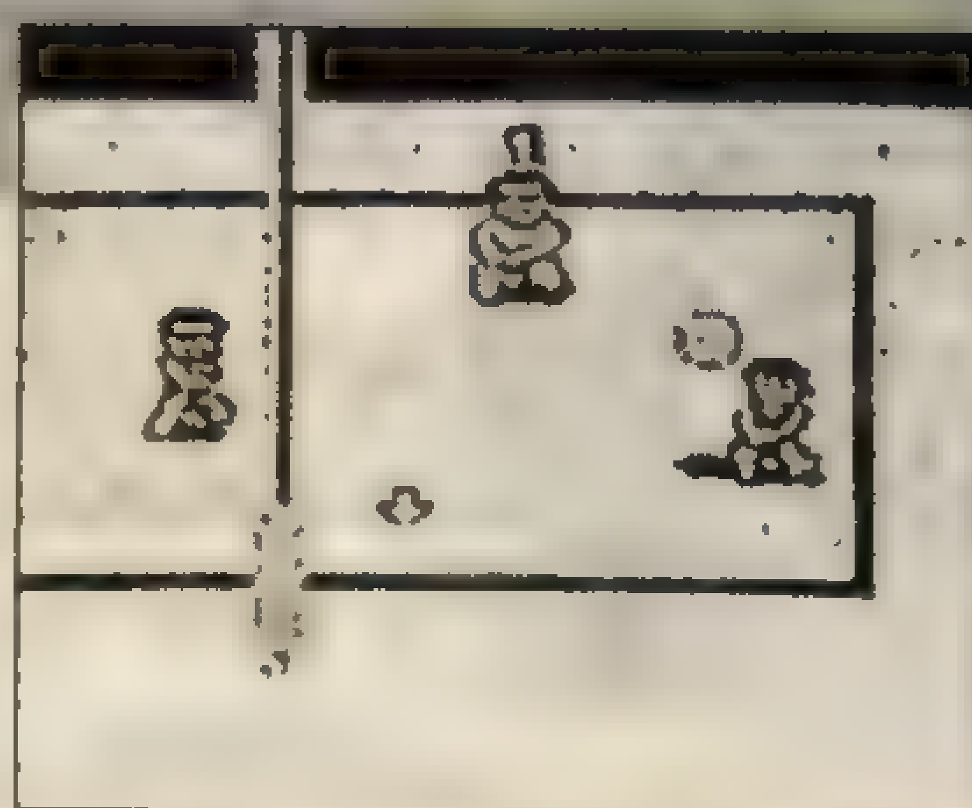
洛洛的大冒险



●IMAGINEER
●PUZ

攻打花圃、砂漠、河流等8种怪物，寻找钥匙前进。

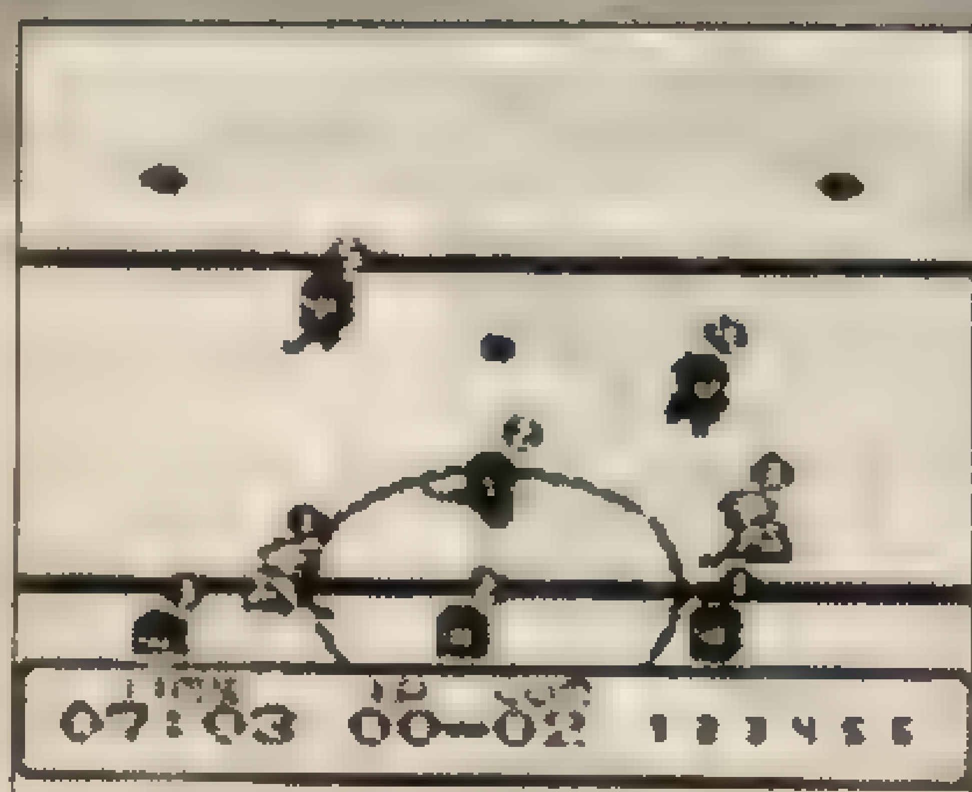
世界沙滩排球1991GB版杯赛



●I·G·S
●SPG

从6国家24名选手中选择2人进行的沙滩排球。

世界冰球



●ATHENA
●SPG

作为领队发起比赛，与全世界12个国家展开激烈对决。

PC 上的 GB 游戏别有洞天

Game Boy 模拟器掠影

"模拟器"这种东西其实早就在计算机上出现了，不过那时还只是 PC 机与苹果机之间的模拟。近几年，随着家用 TV 游戏模拟器、街机模拟器的出现，使全世界都吹起了模拟的旋风。虽然这东西的合法性还有争议，但它的发展速度却相当惊人，已经囊括所有主流机种和多数非主流机种，Game Boy 自然也在其中。



DOS 版 GB 模拟器之一——“Boycott 0.45 for DOS”

作者称这个模拟器可以在 DOS、Linux、Unix 下运行，甚至可以在苹果的 Macintosh 机上玩，但后几种没有实验的条件，也不知真假。总体感觉上这个模拟器好象比较落伍，我按它给出的参数运行之后，仍然没有声音，也不支持 SGB（注 1），某些游戏的 ROM（注 2）还无法运行，比如“ZELDA”、“SAGA”、“SAGA Ⅱ”、“WARIOLAND Ⅱ”等。难得的一些优点有：F2 键抓图（图片名称为当时运行的 ROM 名称、BMP 格式、存放在模拟器所在目录）；随时存盘（F5），读取进度（F6）。

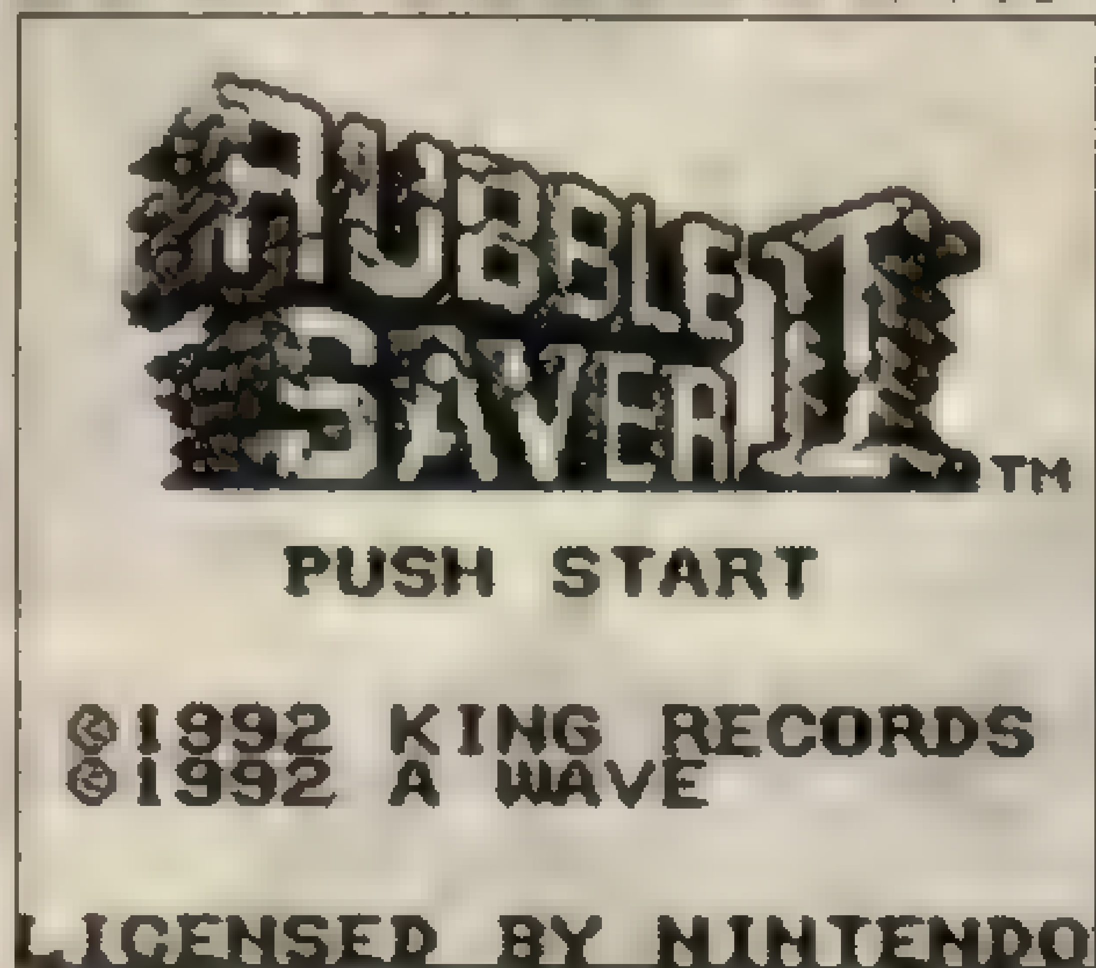


使用方法：在 DOS 下进入模拟器所在目录，输入 Boycott ROM 名称 .GB（想加参数可以去读它的说明文件，不过笔者是没试出来）。

网址：www.eleves.iie.cnam.fr/themes/EmuSever/boycot2.html

DOS 版 GB 模拟器之一——“NO $ GMB 1.6 for DOS”

我个人认为这个模拟器最怪异。先看名字，好象特别强调自己是免费的。再看界面，就象是某种编程语言的集成环境（不是可视化编程语言），可以用鼠标而且相当好用，但如果不事先声明，估计没有人会觉得这就是模拟器。其实，这个 NO $ GMB 的功能相当强大，它支持 SGB 而且会自动识别，支持手柄且能自己设定；支持 4 个声道放音；支持随时存、取进度；支持抓图功能；支持金手指密码；支持人工填色（最好别用，容易死机甚至毁显示器）；支持同时模拟 12 台 Game Boy（我还没试成功）！简直包括了 DOS 下各种模拟器。不过它和后面的 KGB 一样，都要求显卡支持 VESG2 或先启动 SDD。



使用方法：在 DOS 下进入模拟器所在目录，输入 GMB 即进入主菜单，通过菜单选项完成相应操作。

载入 ROM：File→Cartridge menu（File Name）**会列出文件目录，从中选取即可。但务必在纯 DOS 下进行。**

键盘、手柄：在 Option **下有** Joybutton setup **和** Redefine Keys **两项，可以分别设定手柄和键盘。**

存、取进度：F5 为存储，F7 为读取。

声道开关：F1～F4 分别开关 1～4 声道。

屏幕抓图：Utility→Screenshot，**然后写好文件名和目录。**

金手指：Utility→Gamegenie Cheats，**然后写入密码。**

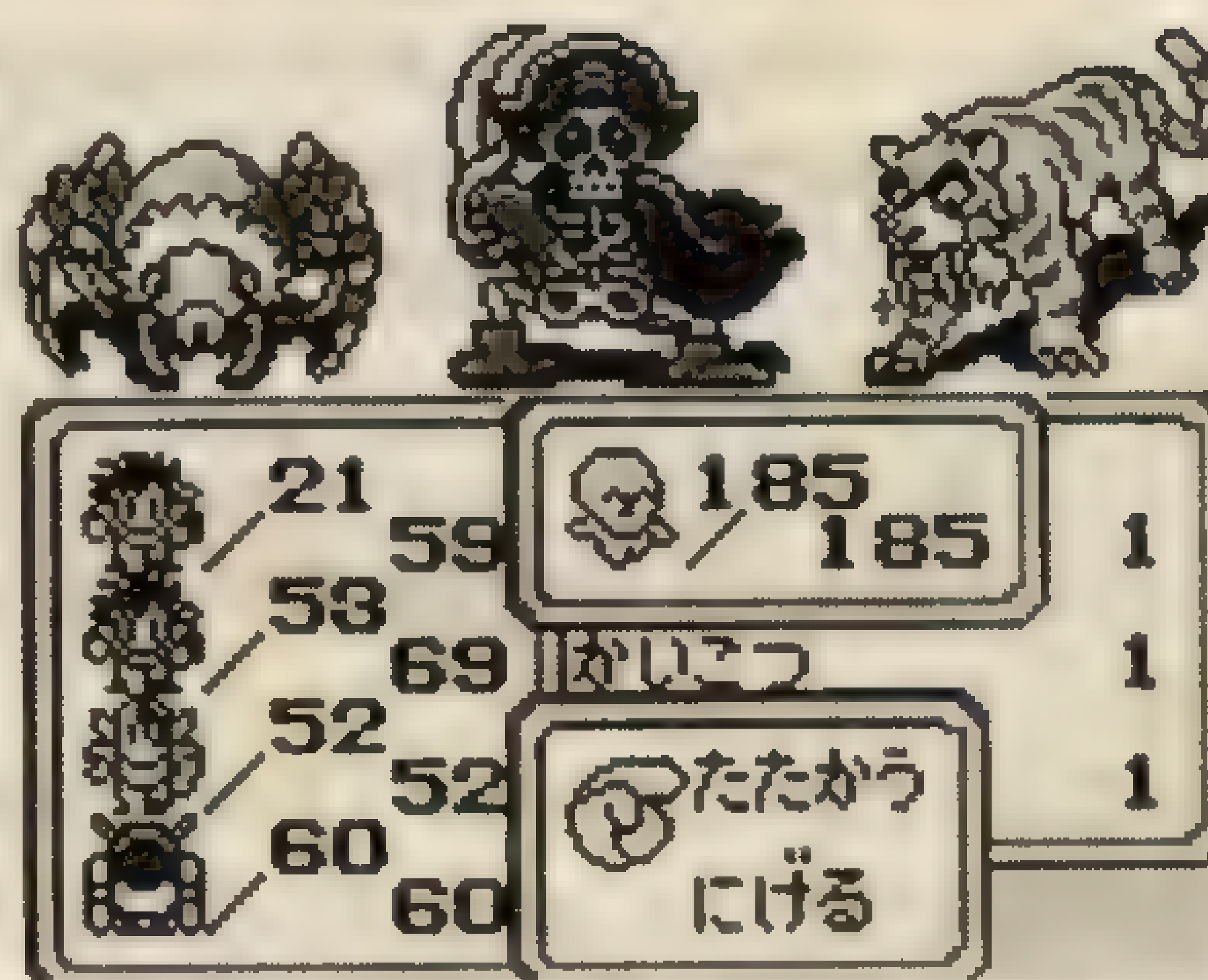
网址：www.work.de/nocash/

DOS 版 GB 模拟器之一——“VGB 0.88 for DOS”

再提前一两年的话，VGB 0.88 可能称得上是最好的模拟器，因为当时的模拟水平普遍较低，而它的某些功能不仅新颖独特，还在一定程度上影响着后来的模拟器发展。



VGB 0.88 最大的优点是支技的 ROM 较多，速度也相当快，可惜某些 ROM 在运行时会有少许花版。因为它不能支持 SGB 和 GBC（注 3），所以设置了人工上色的功能；F1～F4 为背景色转换，F5～F8 是对屏幕上的角色着色，F9～F12 是选择外框的颜色，而数字键 1～6 则可以对屏幕上的红、绿、蓝三色分别调节亮度。不过这上色功能用起来并不方便，如果不调好色调可能还不如黑白的顺眼。



◀在 PC 上玩 GB 游戏就不用担心丢记录了。

此模拟器支持声音，并分为 4 个声道，可以用 Q、W、E、R4 个键分别开关，而小键盘的“十（加号）”、“一（减号）”键控制着音量。另外，作者还提供了一个 KEYS.EXE 的程序，用来自定义键盘。如果想用手柄的话也没问题，在模拟器启动时会自动侦测手柄，一般都能找到（找不到也没什么办法，作者没提供人工设定功能）。存盘却很不方便，只有游戏中提供存盘功能时才能存储，不能随时存、取进度。

使用方法：在 DOS 下进入模拟器所在目录，输入 VGB ROM 名称 .GB。

一些有用的参数：

－help：显示所有参数使用方法。

－ifreg XX：人工设定频率，默认 XX＝60，加大可以提高游戏运行速度，反之则减缓速度。

－uperiod X：游戏画面刷新速度，默认 X＝－1，当有 ROM 无法运行时可以把 X 改为 1 或 2 试试。

－Sound X：声音开关，X＝0 时无声，X＝1 时有声。

－nocrc：不对 ROM 进行 CRC 检查，当有 ROM 无法运行且显示 CRC checksum error 时可以加入此参数试试。

－cheat 密码：使用金手指，把密码写在后面即可。

－autoa X：把 A 钮设为连发，X＝0 时为单发，X＝1 时为连发。

－autob X：把 B 钮设为连发，X＝0 时为单发，X＝1 时为连发。

网址：elektron.et.tudelft.nl/～jdegoede/

DOS版GB模拟器之一——"DBoy 0.47 for DOS"



这个是日本人编的模拟器，游戏速度较慢，倒也无伤大雅，支持SGB和声音，而且能自动识别游戏ROM是否对应SGB，可惜象抓图，随时存取进度等功能没有加入，所以只能算是个很平常的作品。

使用方法：在DOS下进入模拟器所在目录，输入DBoy ROM名称 .GB

网址：members.xoom.com/foo01/

DOS版GB模拟器之一——"Game Boy 97 2.937 for DOS"

又是一个可以手动上色的模拟器，在运行时按键盘上的"C"，画面会被填入默认的颜色，然后用上、下键选择填色区域，左、右键选择填入的颜色，注意左下角的文字，它随时会指明你上色的区域和颜色。当你完成上色之后，按下Enter键即可继续游戏，而且在你按ESC键退出时，颜色设定会自动存入配置文件，文件名与ROM名相同，后缀为.C97，所以你可以给每个ROM作一套上色配置。更有趣的是，作者觉得VGB(for DOS)的色彩设定很不错，专门编了个名为TRANS.EXE的程序，用来将VGB(for DOS)的配置文件*.CFG转换成Game Boy 97的配置文件*.C97，使自己的模拟器可以按别人的色彩设定来上色。

虽然可以人工填色，但终究是不支持SGB和GBC，实在令人惋惜。据说作者计划在新版本里作出支持，但自从98年7月12日最后更新以来，还没见什么动静，弄不好也要无疾而终。

这个模拟器也可以在启动时自动侦测手柄，当你想用手柄操纵时，按一下手柄的A或B键，控制权就会切换到手柄这边。不过作者指出，某些手柄不一定能顺利识别，这时可以运时他编的CONFIG.EXE，将JOYSTICK ADDRESS的值改成零，从而取消手柄，再用键盘模拟软件把手柄键模拟成键盘上的操纵键。

Game Boy 97支持随时存、取进度。F5为存盘快捷键，有八个存储栏供人使用，文件名为*.Ga0至*.Ga7。奇怪的是一个存盘文件竟占用64K以上的空间，我真怀疑它把整个ROM都放进去了(生化危机Ⅱ的PC版一个存盘文件只有2K，差距太悬殊了)。F7为读取进度，也是从八个档里选择。这里还有个问题，如果你曾用Game Boy 97 2.732以前的版本运行过某个ROM，并存下进度，那么当你用2.732以后的版本运行同一ROM时，可能无法读出原来的进度文件。作者对此表示歉意并说以后会更加注意随时存、取的问题。

还有一些快捷键也比较实用。小键盘的"+"键可以加快速度，F1、F2分别对应A、B键的单发、连发转换；Backspace为reset；"/"键可以切换屏幕大小。

使用方法：在DOS下进入模拟器所在目录，输入GB97 ROM名称。不用加 .GB的后缀。

网址：members.aol.com/autismuk/gameboy.htm

DOS 版 GB 模拟器之一——“KGB 0.20 for DOS”

别以为这与“国家安全委员会”有什么联系，只不过是缩写上的巧合罢了。

这个模拟器的界面感觉不错，较之其它 DOS 下的模拟器高出一截，关键是它的分辨率和发色数很高。但是要获得这种效果，显卡必须支持 VESG2，否则就要用 SDD（屏幕医生）软件。大多数天堂鸟出品的游戏都带有这软件，去网上下载也可以，但要注册。先启动 SDD 再运行 KGB，最好不要在 Win95 的 MSDOS 模式下用，退出到纯 DOS 下比较保险。有时可能出现屏幕错位，多试几次一般都能恢复正常。

按下 ESC 或空格可以打开菜单，这里可以使用鼠标！不过用起来不象 WINDOWS 那么好，只有单击起作用，特别是在文件目录中不能用双击左键打开文件或文件夹，而是要用鼠标选定，按 ENTER 键打开。各种设定可以通过编辑 KGB.CFG 实现（用记事本打开该文件，修改后存盘），但键盘设定不太方便，不如用默认的 KEYBOARD1（在菜单中可以选定），上下左右就是方向键，A、B、选择、开始分别为 S、A、D、F。

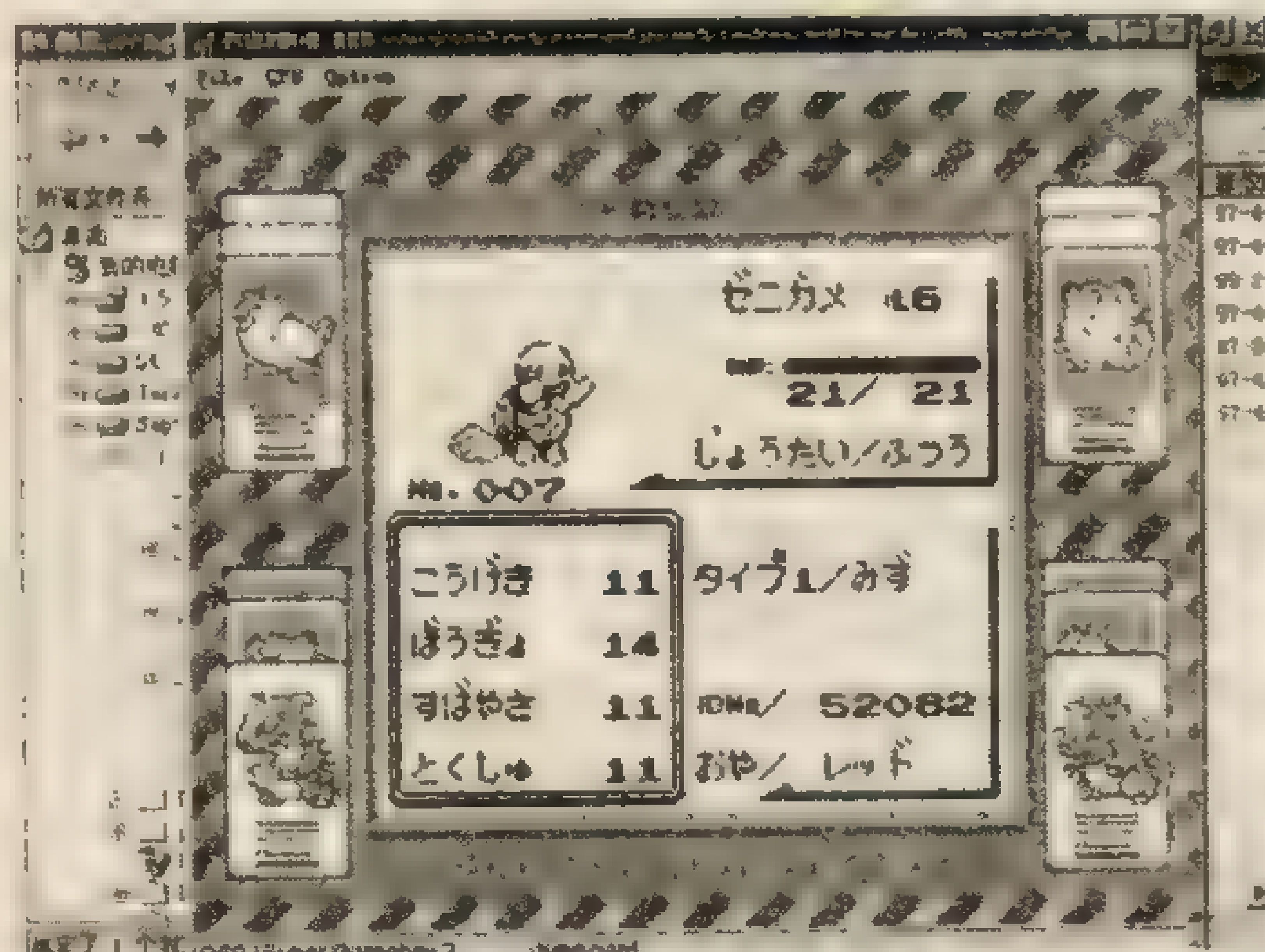


这模拟器的速度并不快，但是特别平滑，感觉很舒服，而且支持 SGB。可惜没有声音，也不能随时存取进度，不支持 GBC。特别是声音，作者好象还没有什么办法，而且相当烦恼（从说明文件中可以看出来）。

使用方法：在 DOS 下进入模拟器所在目录，输入 KGB ROM 名称 .GB。

之所以介绍这么多 DOS 下的模拟器，一方面是种类很多，使用上总有些困难，不讲清楚些不好用。另一方面，WINDOWS 下的 GB 模拟器只找到三个，使用时只需用鼠标点上几下即可，都是相当标准的窗口，没什么难用之处，只在某几个功能上有点出入，反而不必花太多笔墨。

WINDOWS 版 GB 模拟器之一——“HGB for Windows”



它的 Option 项里有各种设置。Size 为窗体大小；Frame Skip 选跳帧数量；Body 中选模拟的机型（居然有这么多种）；Setting 定义键盘；Sound 设置声音。而 File 中的 Message 功能可以显示当前 ROM 的属性，可以对设置提供参考。

不过在运行 SGB 的 ROM 时出现过局部错版，但没有死机、退出等恶性结果，可以说没对游戏造成影响。

WINDOWS 版 GB 模拟器之一——“VGB 1.0 for Windows”



如果你的系统里没有 Wing 32.DLL 的话，这个模拟器是无法运行的。好在不少游戏都能自动装入，所以一时玩不出的话也不就必着急了。

就游戏速度来说，它很可能是最快的，至少在默认值时它很快。它能模拟 SGB，支持金手指，但对个别 ROM 会出现按键错乱的现象。

网址：www.freeflight.com/fms/

WINDOWS 版 GB 模拟器之一——“SMYGB 0.20 for Windows”



一款台湾人制作的模拟器，但是功能绝对不差！它支持 GB、SGB、GBC、SGBC，窗体大小可变，随时存取进度，支持手柄……缺点也很明显——速度偏慢。也可能是默认值定的不好，但我总觉得用 P200 48M 内存模拟个 Game Boy 不该有任何问题。

网址：www.billyjr.com/smygb/

看了这么多的模拟器，有几点必须提醒各位。第一，差不多所有的模拟器都是免费共享软件，使用过程中出现的任何问题都不会由作者承担责任，因此一旦出现恶性结果，我们只能自认倒霉。各位最好不要急于使用新出现的模拟器，等几周看看没有危险再去网上 down。前一时期传言的某个模拟器后来被证实为硬盘杀手，专毁数据，而且就是个可执行程序，算不上病毒。第二，所有模拟器都是由独立开发小组或个人编制的，这有利也有弊。好处是他们不会作出商业软件那些为金钱而设的“功能”，也不会搞垄断，相反可能通过多种合作完成更好的作品；坏处是他们缺乏商业软件那种面向用户的观念，甚至不做帮助选项，又因为客观条件的限制，程序严谨性达不到很高的程度。所以各位在使用中最好多读作者写的说明文件，有不少写得很详细。遇到问题不要进行过激的试验，那多半是模拟器的 Bug。第三，运行 DOS 下的模拟器时最好在纯 DOS 下进行，以防 Windows 崩溃。第四，文中给出的网址是模拟器作者的主页，因为大多数是个人的，所以变动性可能稍大些。

仔细想想，其实 Game Boy 模拟器是最没用的一种模拟器，谁会用计算机玩 Game Boy 游戏呢？本来手掌机就是靠小巧方便占领市场的，在这点上，计算机是不及 GB。不过最近掌上电脑发展较快，Windows CE 更在一边推波助澜，据说有人已开始编对应 Windows CE 的 GB 模拟器，这倒还有点儿意思。

注 1：SGB 指超级 GAME BOY(Super Game Boy)，它可以把 GB 卡与 SFC 相连，用电视输出。如果卡带对应 SGB 则能显示彩色画面，还有专门的边框。

注 2：ROM 是卡带经 dump 后生成的特殊文件。就是把卡带中的只读存储器里存放的游戏程序提取出来之后，不经编译直接按二进制代码存成的文件。

注 3：GBC 就是彩色 GAME BOY(Game Boy Color)，需要有对应此功能的卡带。

文/L·P

特别企划

GB 生父——横井军平生平简介

一位为游戏业奉献一生的人

横井军平物语

他曾经就是任天堂

■他曾经就是任天堂

■业界人士心目中的横井军平

■漫画版横井军平物语

译/张凌志

山崎浩 作·画

他曾经就是——任天堂

横井军平物语

一位为游戏业奉献一生的人
GB生父横井军平的一生是怎样渡过的呢？
他为任天堂、乃至整个游戏业界带来了什么呢？



长时间担任任天堂开发部长，并创造出GB等多种多样轰动性商品的横井军平已经去世近两年了。在哀悼他英年早逝的同时，让我们再度回顾他一生的功绩吧。

英年早逝

1997年10月8日，在京都举行了横井军平的告别仪式，享年57岁。

横井担任任天堂开发部长达30年，并开发出了GB等众多具有轰动性的商品，是任天堂社内首屈一指的企划名人。FC手柄上的十字键设计也是他的杰作。由此可见，横井军平在任天堂社内的地位确实举足轻重。

1996年，横井脱离任天堂，自己成立了企划会社"コト"，开始了他的第二次创业，但当他刚刚迈出第一步时，不幸的事情就发生了。

1997年10月4日，横井因为交通事故在石川县小松市的医院中去世。根据10月5日京都新闻朝刊的报导，横井乘坐的汽车在北陆公路与轻型卡车追尾，横井被弹出汽车后又被再次冲撞，死因是外伤性猝死。

横井的告别仪式上，任天堂的山内溥社长、今西弘史（董事兼广告室室长）、宫本茂（情报开发部部长）等显贵的纷纷出席。在由宫本茂宣读的悼词中说到："横井部长是唯一能让我称呼他为老师的人，他那种对于事业的态度曾经就是任天堂的全部……"说到这里，宫本茂已是声泪俱下，在场的人也无不为之打动。

下面就让我们看看从游戏业界的黎明期至现在的32年间，横井军平在硬件、软件两方面做出了怎样的贡献。

在游戏与小制作中渡过的学生时代

横井军平在1941年出生于京都，是兄弟4人中最小的一个，父亲是在化工厂的职员（据说其爱好是频繁的搬家）。从孩提时代起横井就喜欢自己动手做一些小玩意儿。当邻居家是木工时，他便要借来锯子和工具自己制做一些简单的玩具。据说，为了制作半立体背景的火车模型，年少的横井竟因为长时间的捏粘土而晕倒。

与得到成套配件的收音机相比，横井军平还是更喜欢通过自己地琢磨去制作全新的东西，单纯有趣 的东西。

大学时代，他考入了同志社的电子工程学专业。在学跳交际舞和飚车之余，他又开始研究使用老式录音带的汽车用录放机。因此，也可以说横井军平的整个学生时代都是在玩和手工制作中渡过的。

在任天堂从事玩具开发的日日夜夜

面临就业的横井在一流企业的招聘会上屡战屡败。1965年，他进入了本地企业任天堂。虽然当时的任天堂已是国内生产纸牌和花札的老大，但是看看欧美同类公司的经营状况，任天堂也不可能再有什么大发展了。因此，当时正是任天堂探索全新的经营方针的艰辛时代。

"当时朋友们总是问我：在大学学电子工程专业的人为什么会进入生产纸牌和花札的会社呢？其实这连我自己也不明白，我究竟是要到任天堂干什么呢？"

初到任天堂，作为工作监管负责人而被录用的横井并没有什么实际的工作可干。于是，他又开始利用闲暇时间进行一些鱼叉等自己感兴趣的玩具制作。象这样的生活持续了一段时间，直到有一天，正当他专心地摆弄着自己琢磨出来的"魔术手爪"时，被叫到



▲横井军平的成名作——"伸缩手"。凭借它，横井进入了任天堂的开发科，开始了真正属于自己的工作。横井不仅在玩具制造方面有着明显的天赋，而且其参加开发的游戏也相当成功，"火炎的纹章"系列也是横井军平的杰作。

了山内的办公室。当时横井军平原以为会被严厉申斥，可是山内却说出了令他倍感意外的话——"把你那个自己做的玩具商品化吧！作为游戏投入市场……"



▲横井军平于1941年出生在京都府，1965年毕业于同志社大学工程系电气工程专业，同年进入任天堂。1996年从任天堂退社，成立了企划开发会社"コト"和销售会社"セルゴ"，任常务董事。1997年10月4日死于交通事故，享年57岁。

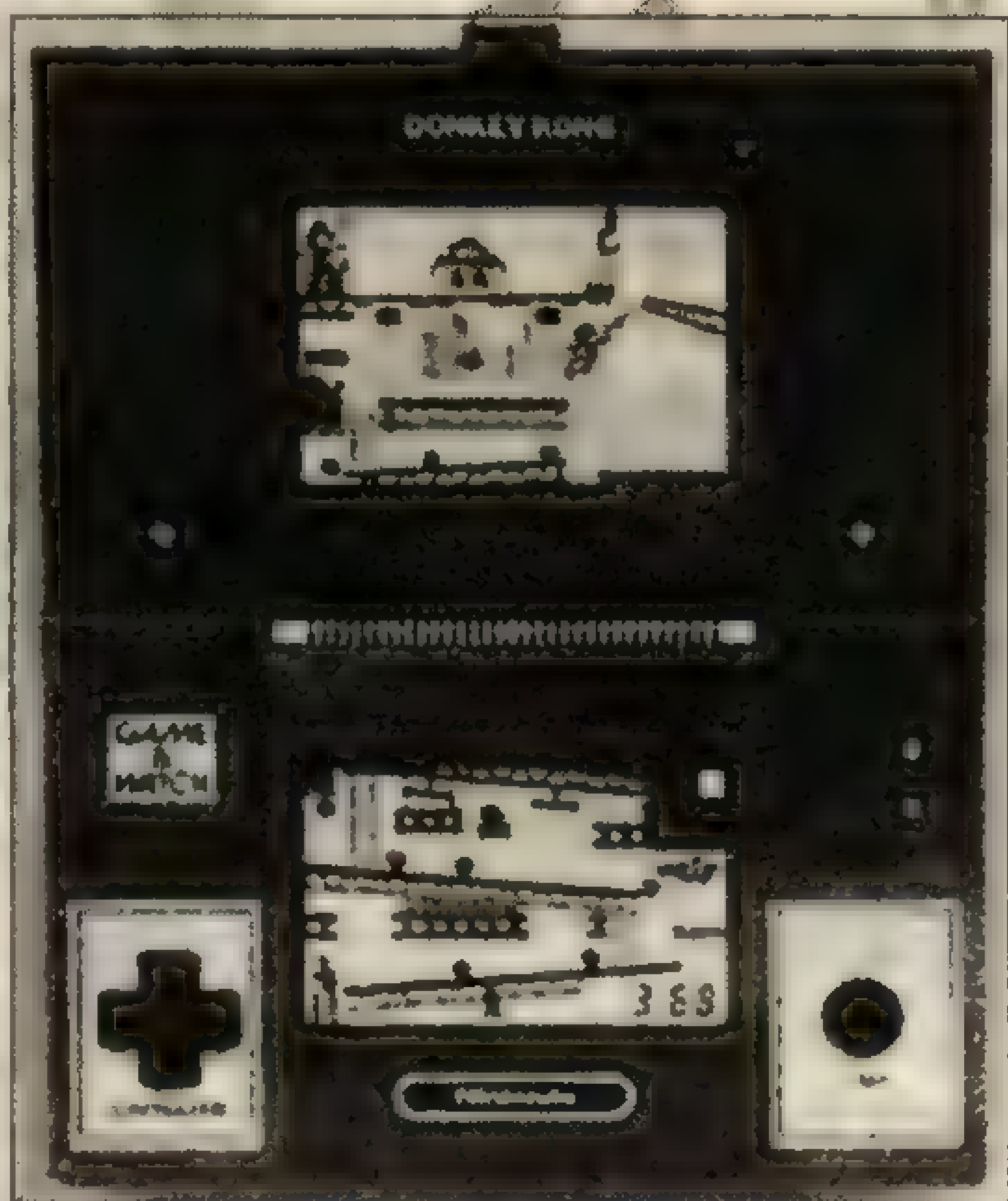
以此为契机，这个玩具被命名为"ULTRA HAND"，并正式推向了市场。关于"ULTRA HAND"，比横井早2年进入任天堂的今西弘史是这样描述的；

"当时社长的方针是尽可能的发挥大家的想象力，把成果尽可能的转化为商品。以纸牌和花札作为事业的支柱，进行其它方面的大胆尝试。当时的玩具业界是以葛饰与浅草的会社为主流的，后起的任天堂有必要开发其他会社所没有的东西。

对于开发出来的新产品，山内社长都会要求把它作为一种游戏推向市场，而不是单纯的玩具。"

"ULTRA HAND"获得了巨大的成功，横井也由此进入了新设立的开发部，继续各种新型玩具的开发。虽然说起来是一个开发部门，但当初它所属的职员只有今西和横井两个人而已。尽管如此，他们还是从夏普推销来的太阳能电池中得到了启发，开发出了光线枪系列(1970年)。这当中充满了横井少年时代对枪的憧憬。

由于光线枪的精确性极高，并且射程很远，因此吸引了不同年龄层的消费者，一时间成了轰动性的产品。同时光线枪也是横井思



▶「大金刚」在全球的总销量达七八百万份，是任天堂的轰动性产品之一。

想的最好体现——“从现有的技术出发，进行横向扩展”。

“当时虽然有 CDS 这种最新的传感器面市，但它的敏感程度太低，而且只能在黑暗中使用。那么，如果把太阳能电池当成传感器使用的话，那么即使在白天也能够随意使用。这完全得益于太阳能电池，并非什么最新技术，因此相对廉价。”

后来，光线枪再度发展，并成为了保龄球馆中的大型娱乐设施——“激光打飞碟”。但由于受到当时石油危机的影响，已经到手的订单纷纷告吹，这一娱乐系统最终以大失败而告终。从此，任天堂的苦日子开始了。横井军平也在纸牌和花札日渐衰退的境况中苦苦挣扎。

GAME & WATCH 与 GB

1977 年，“TV GAME 6 & 15”的巨大成功令任天堂的窘迫局面出现了转机。此后，横井的一大发明——“GAME & WATCH”同样也成了任天堂完全复兴的至宝。凭借它所带来的轰动，任天堂一举摆脱了过去的所有负债，并使最高销售额从 150 亿日元迅速提高到了 600 亿日元！从此，任天堂踏上了从 FC 到 GB，从 SFC 到 N64 的快车道。

第二年，横井和年轻的设计者宫本茂联手，开始了对过量生产的业务用基板“RADER SCOPE”进行再利用的研究。凭借横井的丰富经验以及宫本的良好感觉，那个年代的超大作——“大金刚”诞生了。同时，这个游戏也在美国获得了极大成功，成为了支撑美国任天堂的招牌游戏。

“我认为游戏画面的全部都应该是游戏方式的说明及其组成部分。大金刚本来是一个关于大力水手的游戏。我非常喜欢美国的漫画和电影，过去也经常看。假如布鲁托把奥丽芙抓走并跑到画面的上端去了的话，大概谁都想操纵着大力水手到上面把奥丽芙抢回来吧！这就是我当时的感觉。”

当“GAME & WATCH”的热潮告一段落后，横井在进行“光线枪”、“机器人”等 FC 玩具和游戏软件开发的同时，还进行了使“GAME & WATCH”实现软件多样化的研究。其结果是诞生出了世界上第一台黑白便携式游戏机——GAME BOY。虽然在发售之初人们对于 GB 简单的黑白画面不断提出质疑，但在其它会社的便携机以及 SFC 都已寿终正寝的今天，GB 与彩色 GB 仍然保持着良好的销售势头，成为罕见的长期消费热点。

“在游戏系统的开发中，存在着哪种硬件、软件处于主导地位的问题。由于 GB 是便携机，所以当时我把硬件和软件综合起来考虑，将 GB 所有能去掉的东西全部舍弃了。我想，由此制作出来的硬件必定是能够满足玩家需求的，并且是最简单、最单纯的硬件。”

在这之后，横井军平继续以“窥视的乐趣”为设计理念，开发出了有违于史上所有游戏机的“VB”，以及把便携性提高到极限的“GB Pocket”。此后，他在 96 年 8 年 8 月离开了任天堂，改而成立了新会社“コト”。

这就是不断开发新的娱乐，被称为玩具发明大王的横井军平的一生。



◀BANDAI 推出的掌机 WS 的最大卖点——『横竖都能玩』也是我的构想。

业界人士心目中的横井军平

——访今西弘始&宫本茂

任天堂的今西弘始和横井军平在开发科共事了三年之后，仍然在法律和专利等各方面对横井发明的商品进行着帮助，而且两人的私交也很深。对于逝去的老友，今西的第一句话就是："从某种意义上说，他的一生是在幸福中渡过的。"

"我比横井君早两年进入会社，记得最初他给我的印象是——留着浓密胡子的阴郁男人。

由于当时正好是任天堂探索进行纸牌、花札以外事业的探索阶段，所以作为电气方面的新人被录用的横井军平得到了一个绝好的机会，我想，当初社长一定对他抱有巨大的希望。而横井君也很好的把握住了机会。他是一个把'不能模仿别人'这句话挂在嘴边的人，认为想超越玩具的范畴就必须把它上升华至游戏的高度。而游戏的本质究竟是什么，这是至今大家都关心的问题。

横井从学生时代起就拥有汽车，而且会弹钢琴，舞也跳得很不错，因而当时他非常受女性的欢迎。每次和大家一起去海边游泳，他总能捞到许多的鱼和贝类，技惊四座。

他是一个非常率直的人，并且保持着他率直的个性离我们而去了。在生养他的京都，横井从任天堂那里得到了一个能够令自己的构想得以充分实现的理想环境。社长一直是他的支持者。从这层意义上讲，他的一生都是很幸福的，无论是什么事，他都能做得很出色而且非常投入。

横井的人缘也很好，能够把周围的人很好地凝聚在一起。在业务范围扩大后，很多棘手的问题都是依靠他的出色构想与组织能力解决的。因此，他是一个作为领导者的重要存在。当然他也有着巨大的压力和自己的烦恼，但正是靠着他率直的性格和探求全新娱乐的坚定信心，才使他能够一直保持着忘我的工作热情。"

从各种新型玩具的开发到 GAME & WATCH，以及以后各类型游戏的制作，横井为任天堂的跃进作出了巨大的贡献。今西认为，如果说山内溥社长是任天堂的第二创业者的话，那么使他达成这一步的正是已故的横井军平。

"横井君和社长一样都是那种非常有个性的人，任天堂也是这样，也许正因为这一点，他们两人才能达成很好的默契。"

下面着是在游戏制作中受横井影响最大的宫本茂。宫本茂在提到横井时总是充满敬爱之情的称他"老师"。

"在我眼里，横井先生直到现在还是任天堂的开发部部长，也是在游戏制作方面唯一令我钦佩的老师。从大金刚(业务用)的制作开始，横井先生在无形中教会了我许多宝贵的东西。



▲今西弘始，任天堂董事广报室室长，生于1940年8月。

例如对于"俄罗斯方块"的改良就非常了不起！在原始的"俄罗斯方块"中加入对战与攻击性的要素，令"俄罗斯方块"进化成了更有趣的游戏。其实这正是现在的对战方块的雏形。



▶宫本茂，任天堂情报开发部部长。开发著名软件「马里奥」的顶尖制作人。

无论是什么的人作的东西都无所谓，返回制作的原点提出构想，这才是游戏制作的根本。"

根据宫本所说的，横井军平制作游戏的根本就在于"缔造毫不做作的、非常质朴的东西"。在"马里奥兄弟"（业务用）中让乌龟这一敌角色出场也正是横井军平的主意。

同时，横井还是一个绝对坚持设计理念的人，在开发 GB Pocket 时，宫本曾经多次问横井："为什么不采用 5 号电池呢？"横井丝毫不为所动，回答说："这是为了追求机体的小型化，喜欢 5 号电池的人，可以去玩原来的 GB 吗。"

"实际上老师自己心里也觉得两方都无所谓吧！。但是为了强调设计理念，所以才最终决定使用比 5 号电池更小的 7 号电池。由于他对设计理念的执着非常明显，所以反而很容易相处。

任天堂的游戏开发有 FC、SFC、N64 以及 GAME & WATCH、GB、VB 这两条路线。而担当后一路线的舵手正是横井军平。

"他是一位强调不把新技术作为卖点，而通过游戏的内涵制胜的制作者。

游戏制作就好象是投飞镖一样。在投飞镖时不可能把眼光落在别的地方，放下手中的飞镖去进行冷静的思考，而是只能靠自己的感觉和实际投出时击中的部位来逐步调整。如果在游戏制作时也能有这种的感觉就好了。我想，这大概就是横井老师终生为之努力的。"

在横井退出任天堂后，宫本茂始终没有造访"コト"的机会，这使宫本茂抱憾至今。作为无论在顺境中还是逆境中都能谈得来的好友，宫本茂始终都期待着与横井老师的下一次见面，但没料到，宫本茂等来的却是横井的讣告。

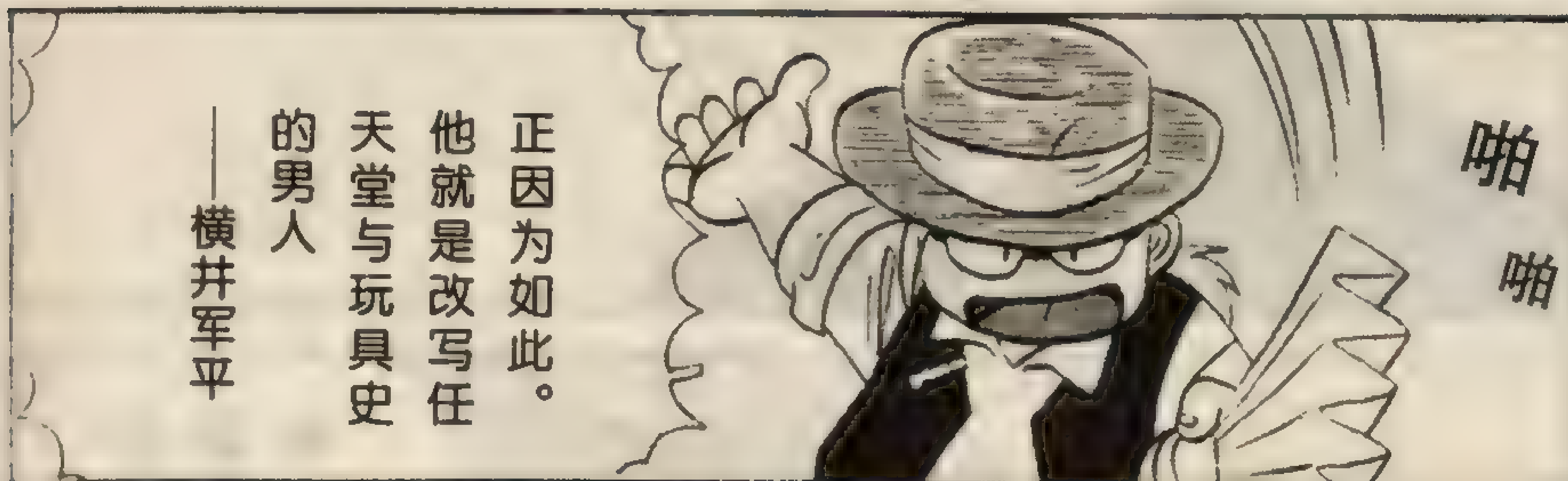
"迄今为此，纯粹的全新设想和单纯有趣的东西一直都是横井先生的领域。我想，即使我什么也不做，横井先生也能把一切都做得非常好。不过这种想法已经改变了，我现在所想的是制作一些横井先生曾经期待过的东西，具有创作性的东西。"

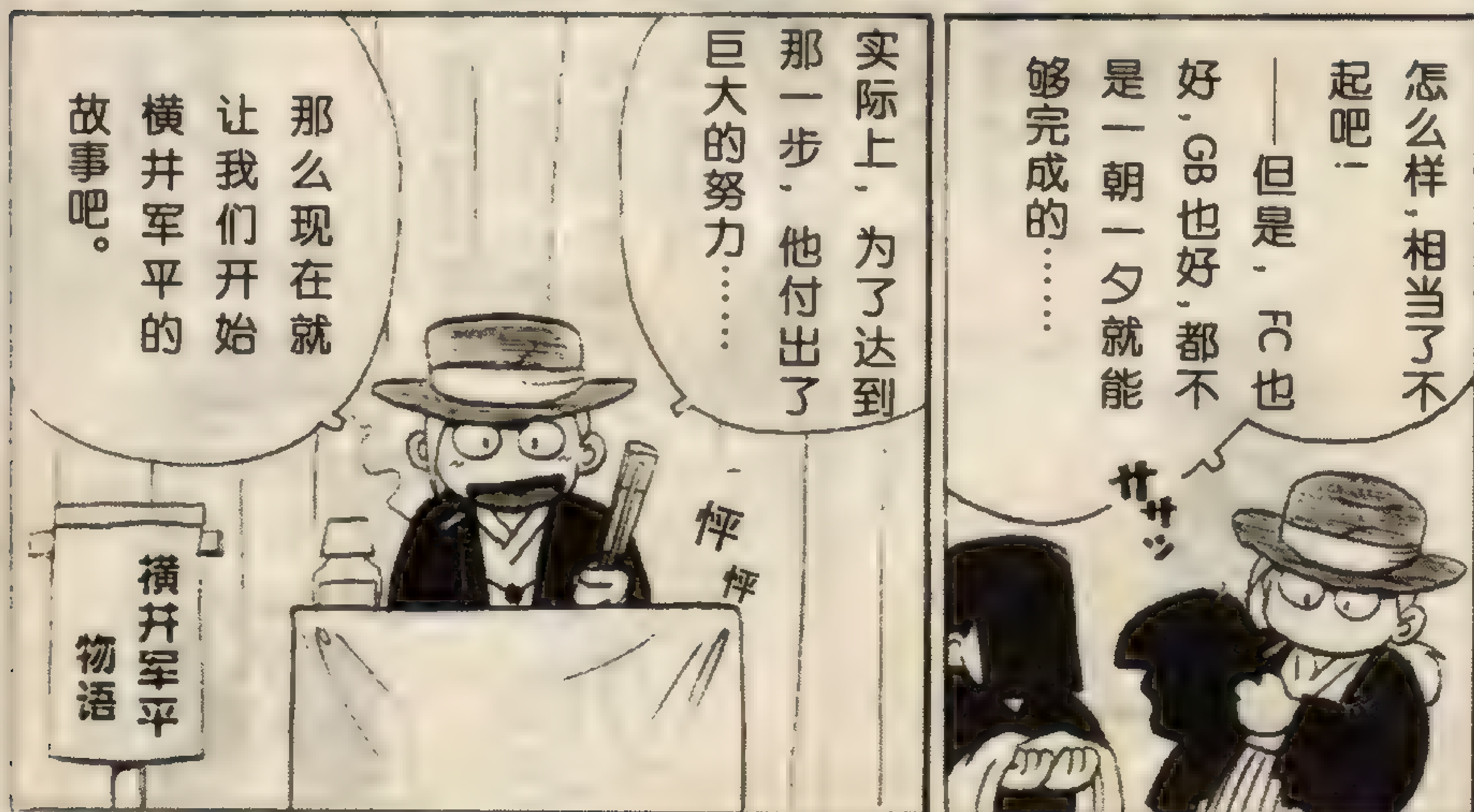



97年10月，北陆公路，
一位业界的知名人士因为车
祸永远离开了这个世界……
他就是我们今天
故事的主人公
——横井军平

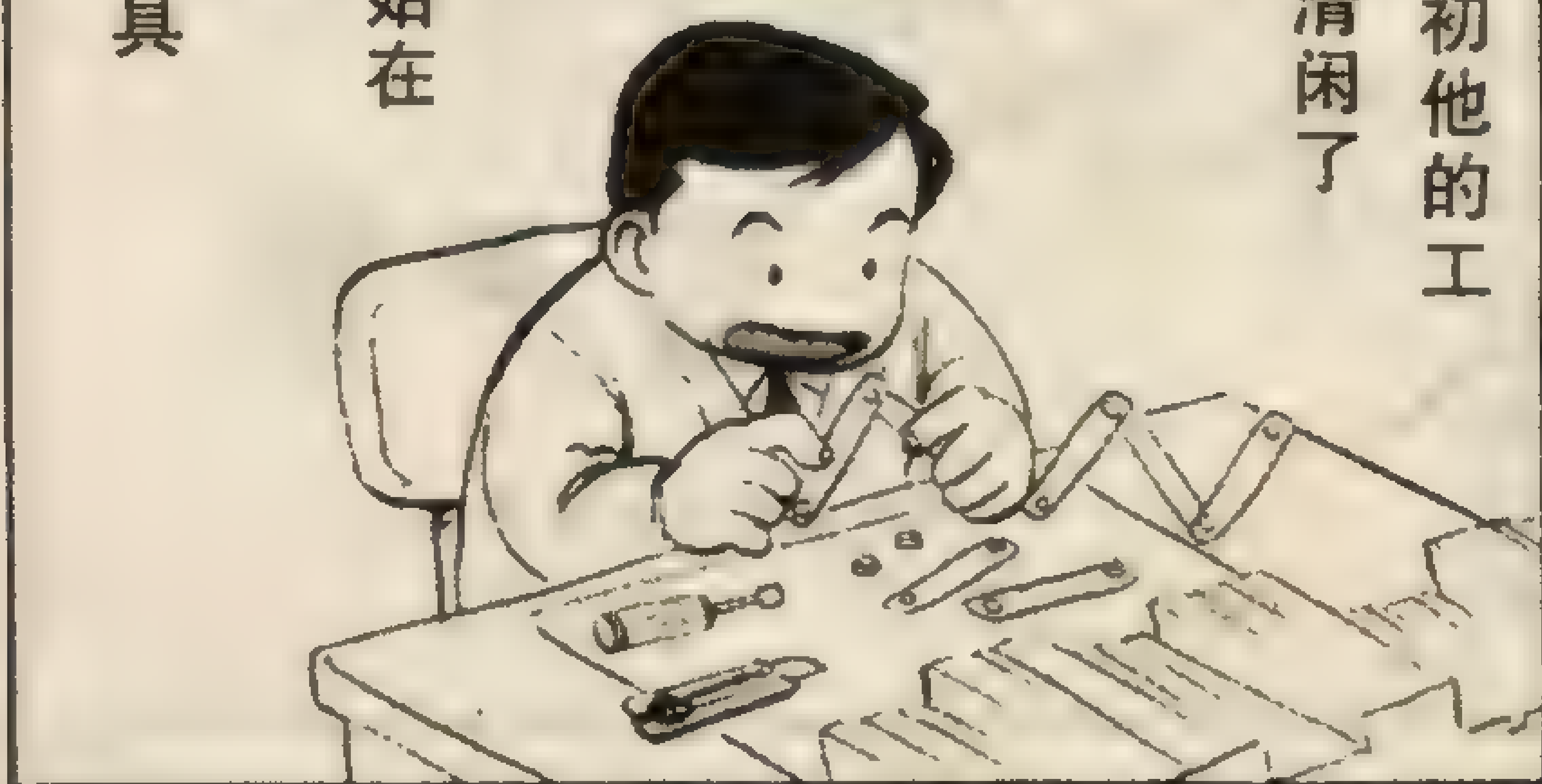

对了，大家认识横井军平吗？
在这种场合下，即便不认识也千万不能说不来，知道吗。
在下就是漫画的作者「山崎」
但是他发明的玩具可是尽人皆知的……为什么呢？


如果没有横井的话，日本也许就不会有FC和GB了。
当然，『马里奥』和『口袋妖怪』这样的杰作也无法诞生了……

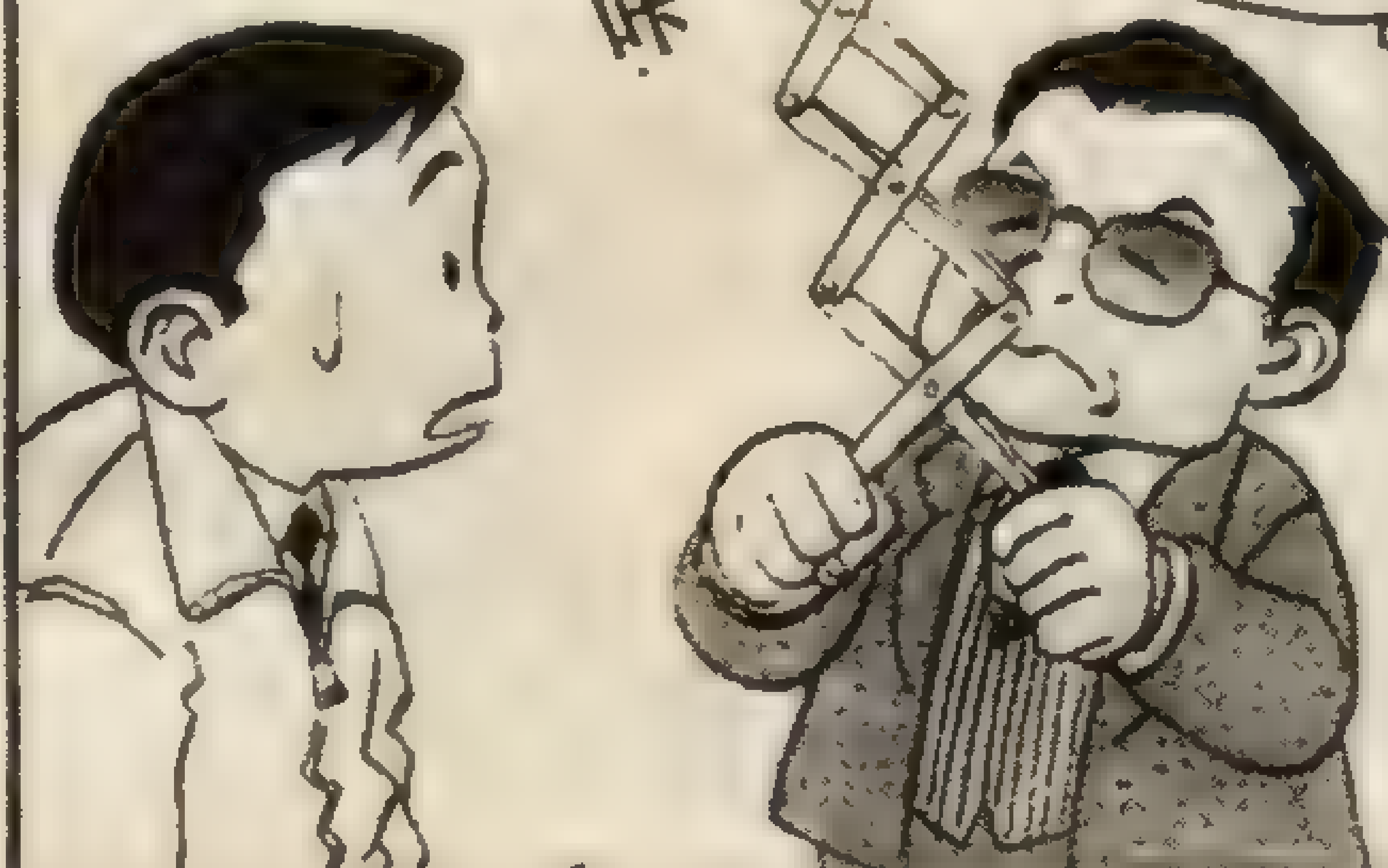

啪
啪
正因为如此。他就是改写任天堂与玩具史的男人
——横井军平


怎么样，相当了不起吧！
——但是，FC也好，GB也好，都不是一朝一夕就能够完成的……
实际上，为了达到那一步，他付出了巨大的努力……
那么现在就让我们开始横井军平的故事吧。
横井军平物语

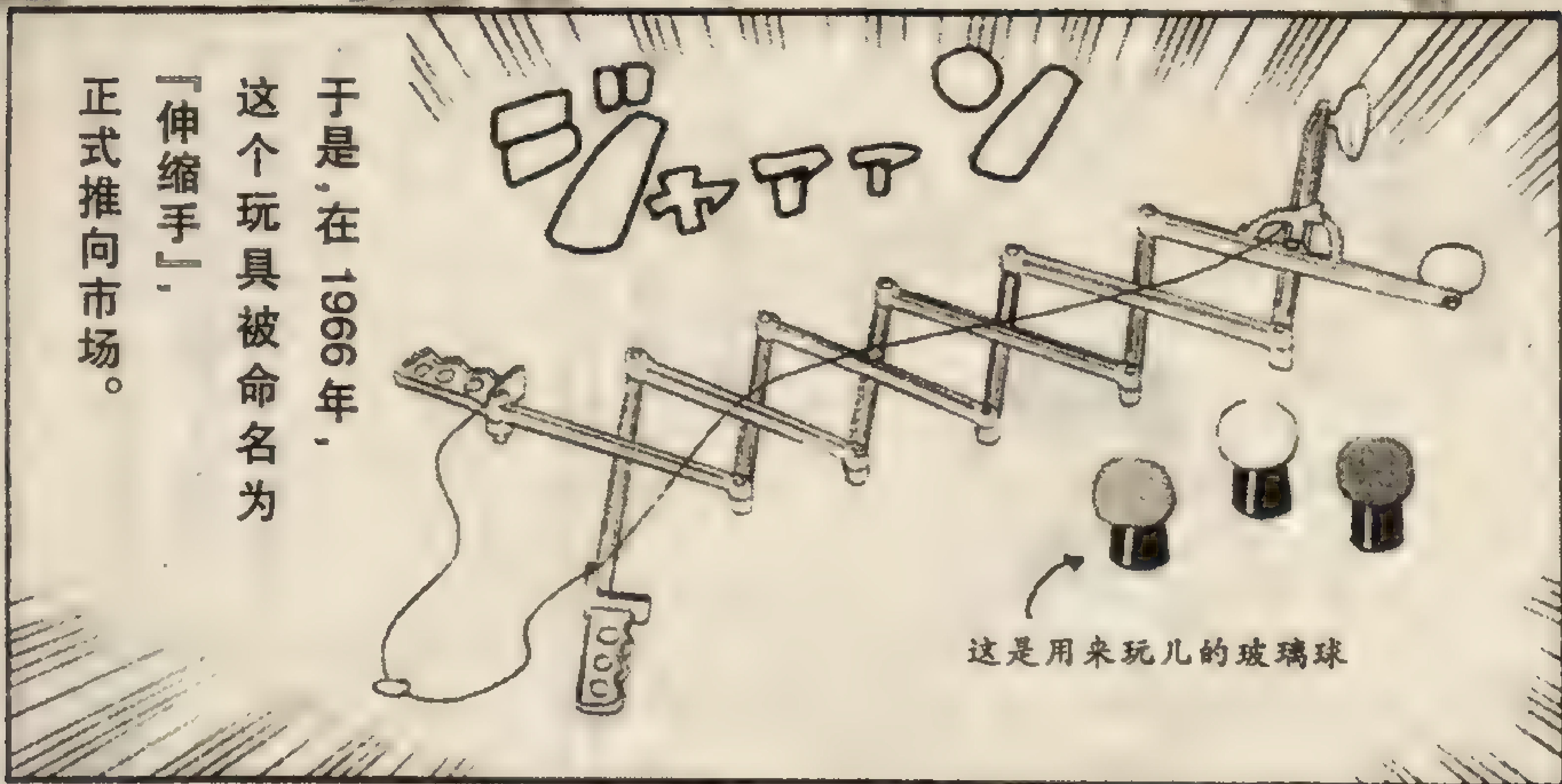

1965年，横井军平进入任天堂
不过，当时他从事的工作是与制作游戏根本扯不上关系的仓库清点
昔日的任天堂

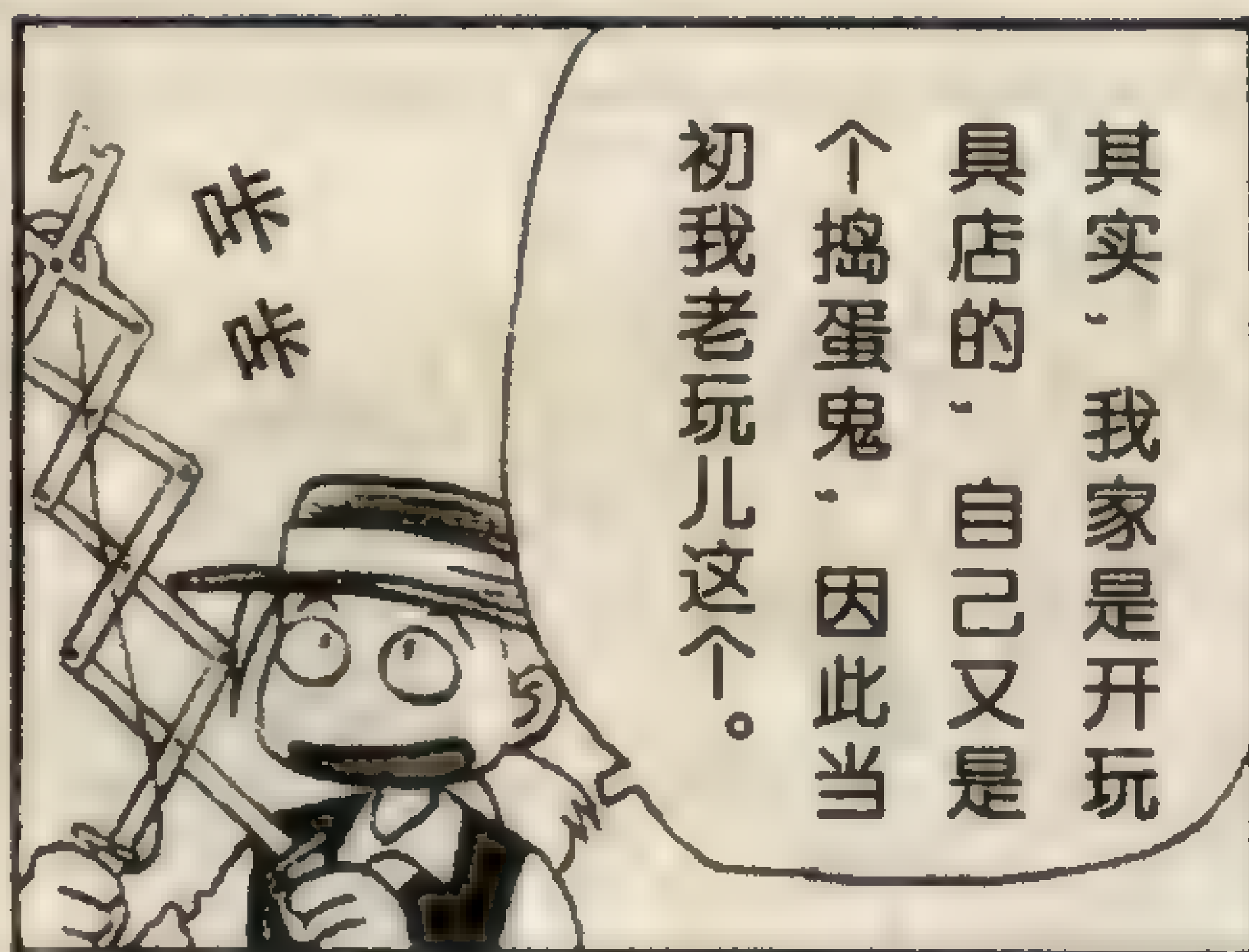

很明显，当初他的工作实在是太清闲了
年仅24岁的青年横井
于是，他开始在工作中偷懒
——自制玩具


终于有一天，横井的这种偷懒行为被山内社长发现了！
你在干什么！
啊！这下完蛋了！
嘎嘎
嘎嘎


嗯，不错，有点儿意思！作为玩具把它商品化吧！
嗯？？
咔咔


——这句话令横井军平的命运发生了巨大的变化……
商品化……


于是，在1966年，这个玩具被命名为『伸缩手』，正式推向市场。
ジャキィーン
这是用来玩儿的玻璃球


其实，我家是开玩具店的，自己又是个捣蛋鬼，因此当初我老玩儿这个。
咔咔


像这样……
哈哈
讨厌!!


总之，凭借『伸缩手』的成功，横井军平一举从『仓库清点员』变为了新成立的开发科成员。
从此，一件件轰动性的产品应运而生……
1968年……
1980年……
1970年，光线枪系列
除此以外还有很多很多，在这里就不能一一介绍了。

在1980年，可以称得上是FC前身的GAME & WATCH发售了。



其实GAME & WATCH的构想已经在横井的头脑中酝酿许久了。

但是，在它真正得到实现之前还有这样的小插曲。



某日，任天堂的人事部长找到了已经是开发科科长的横井军平，拜托他临时为社长当一天司机。

因为司机感冒了，拜托！拜托！

啊……

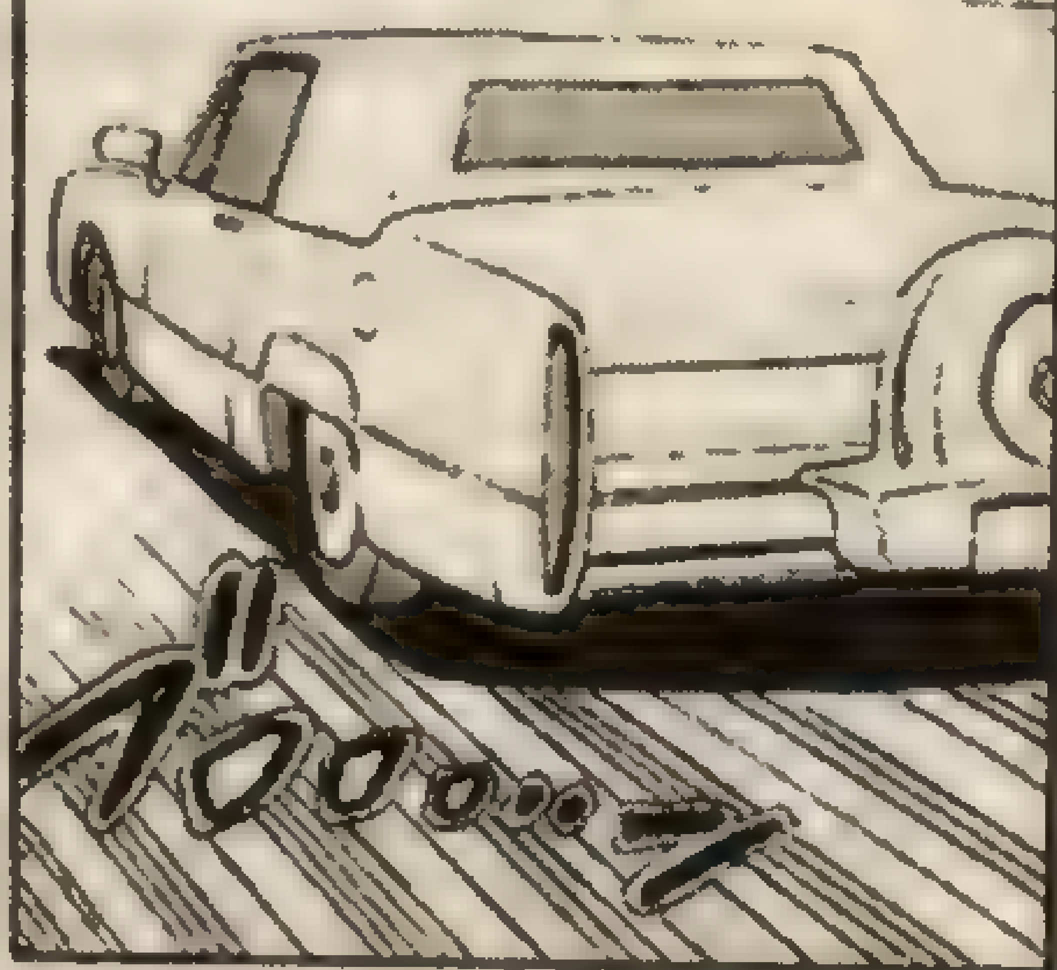


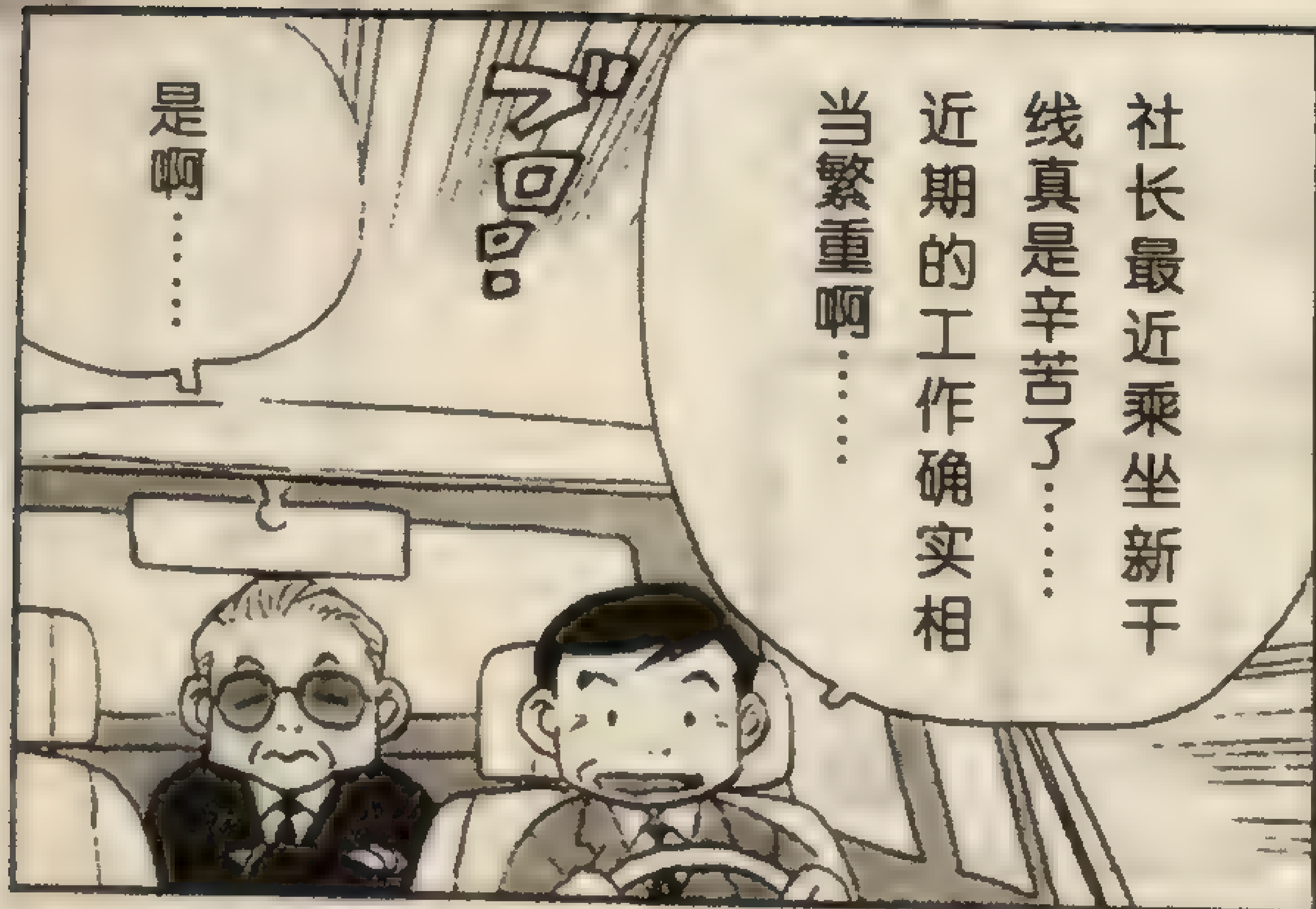
为什么会这样呢？因为当时横井军平开的是一辆二手进口车

除他以外，再没有其他人能开社长那辆左方向盘的凯迪拉克。



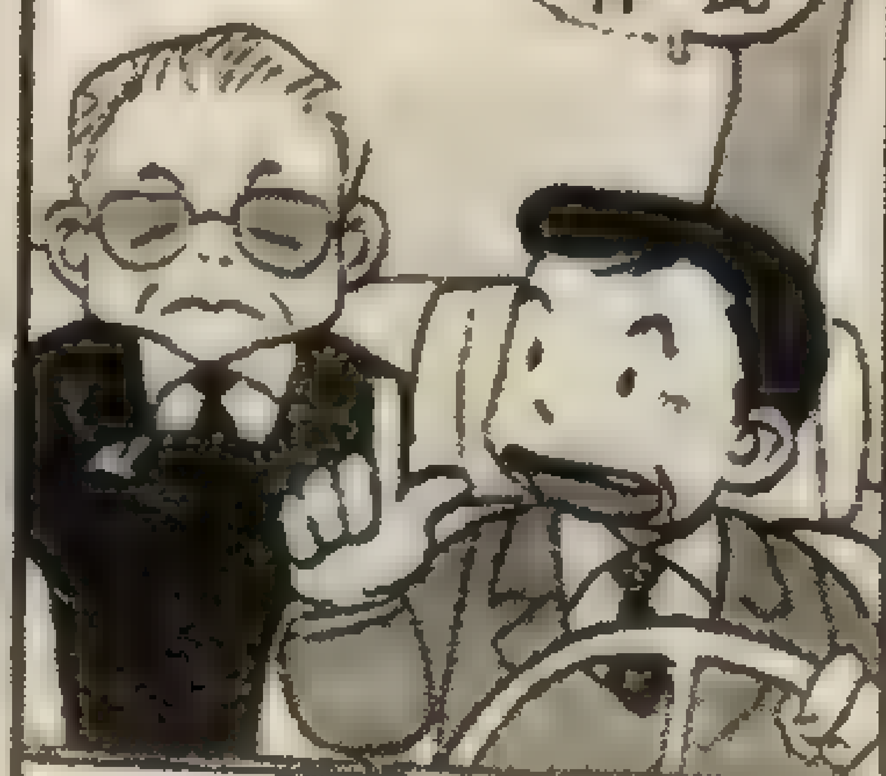
他很勉强地接受了请求，而那一天的谈话则成了GAME & WATCH诞生的契机……

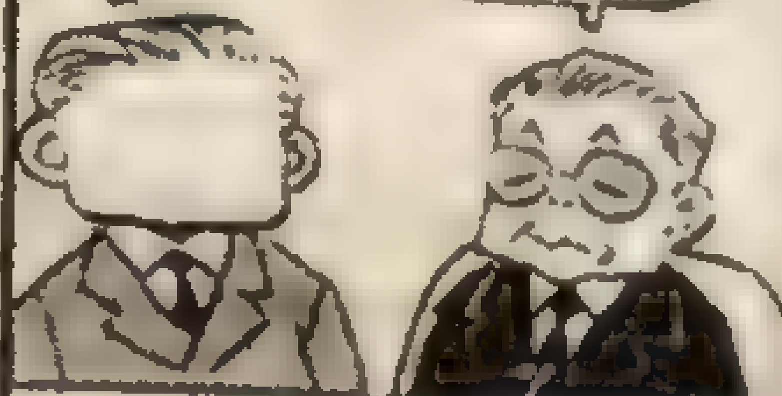






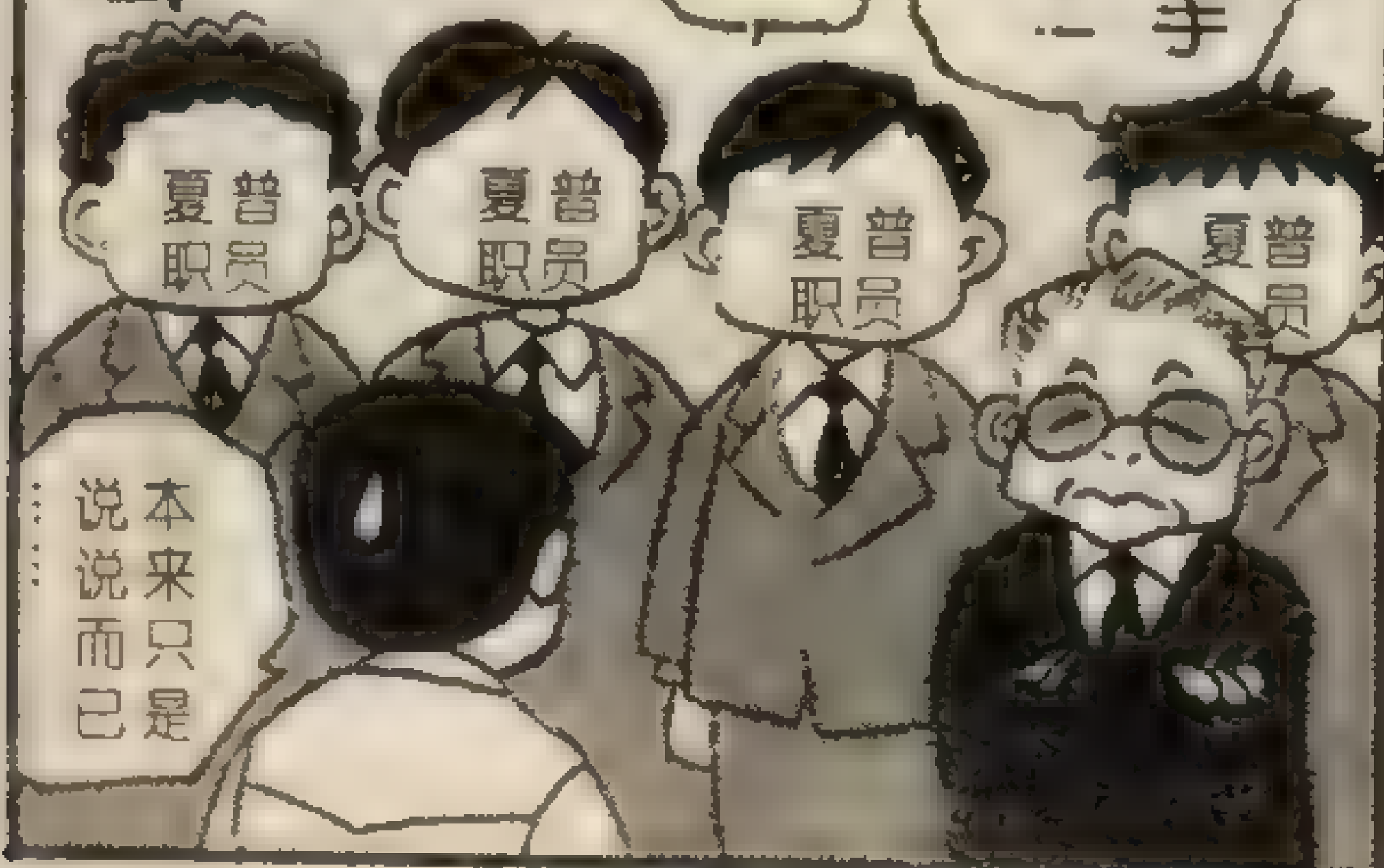
横井军平把自己酝酿已久的构想向社长全盘托出。

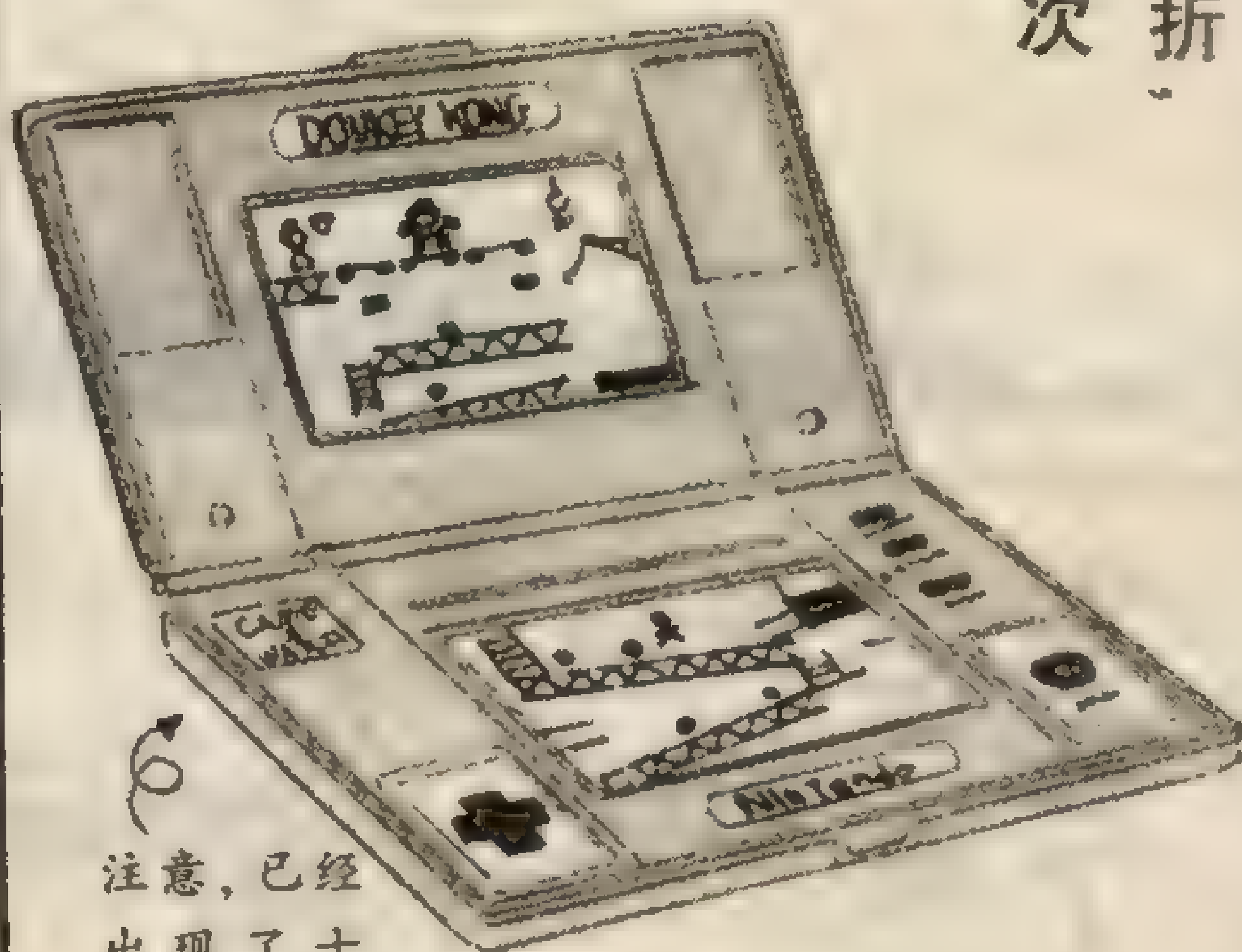




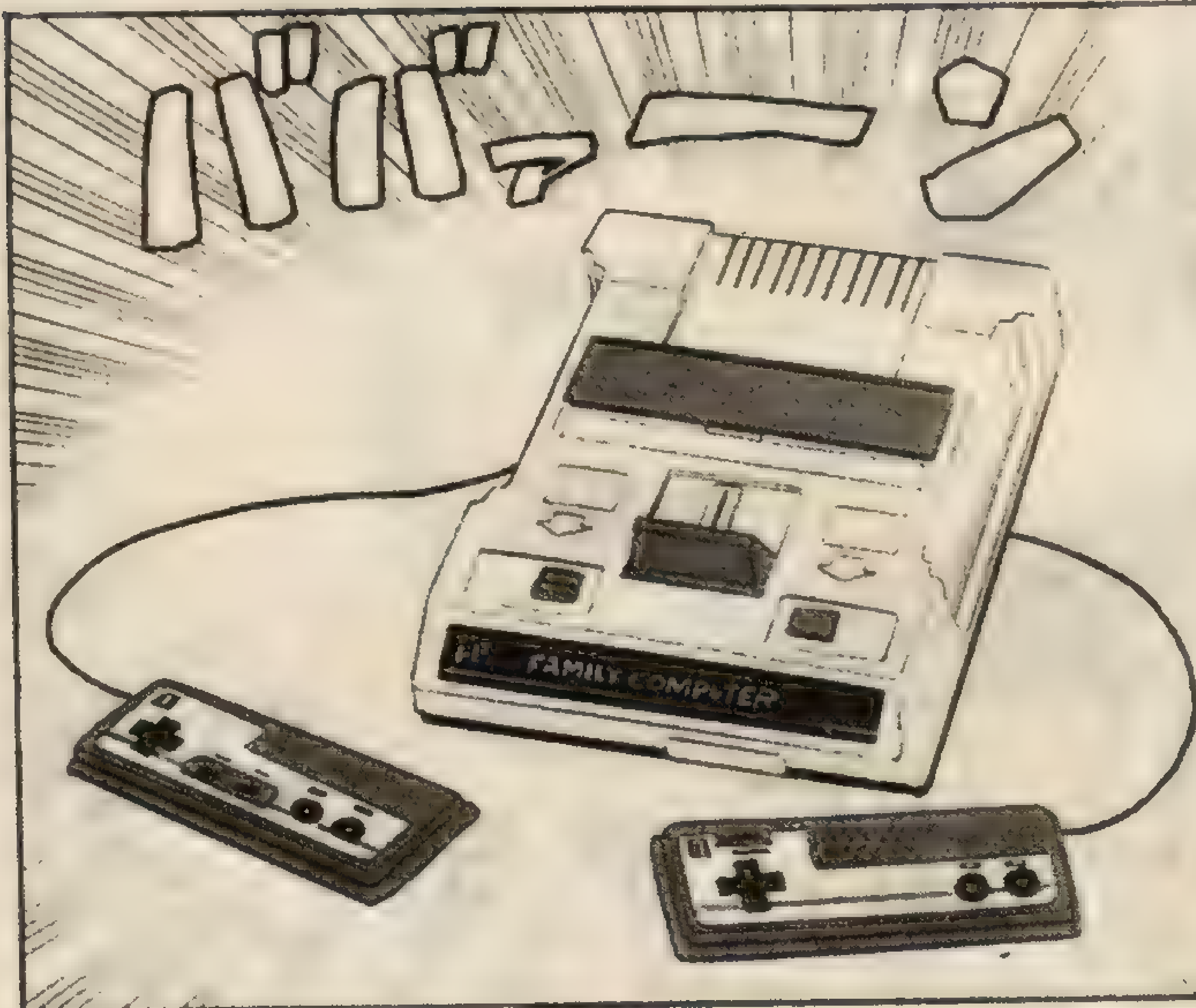
不久，社长趁着开会的机会，与同车的夏普社长搭上了话……

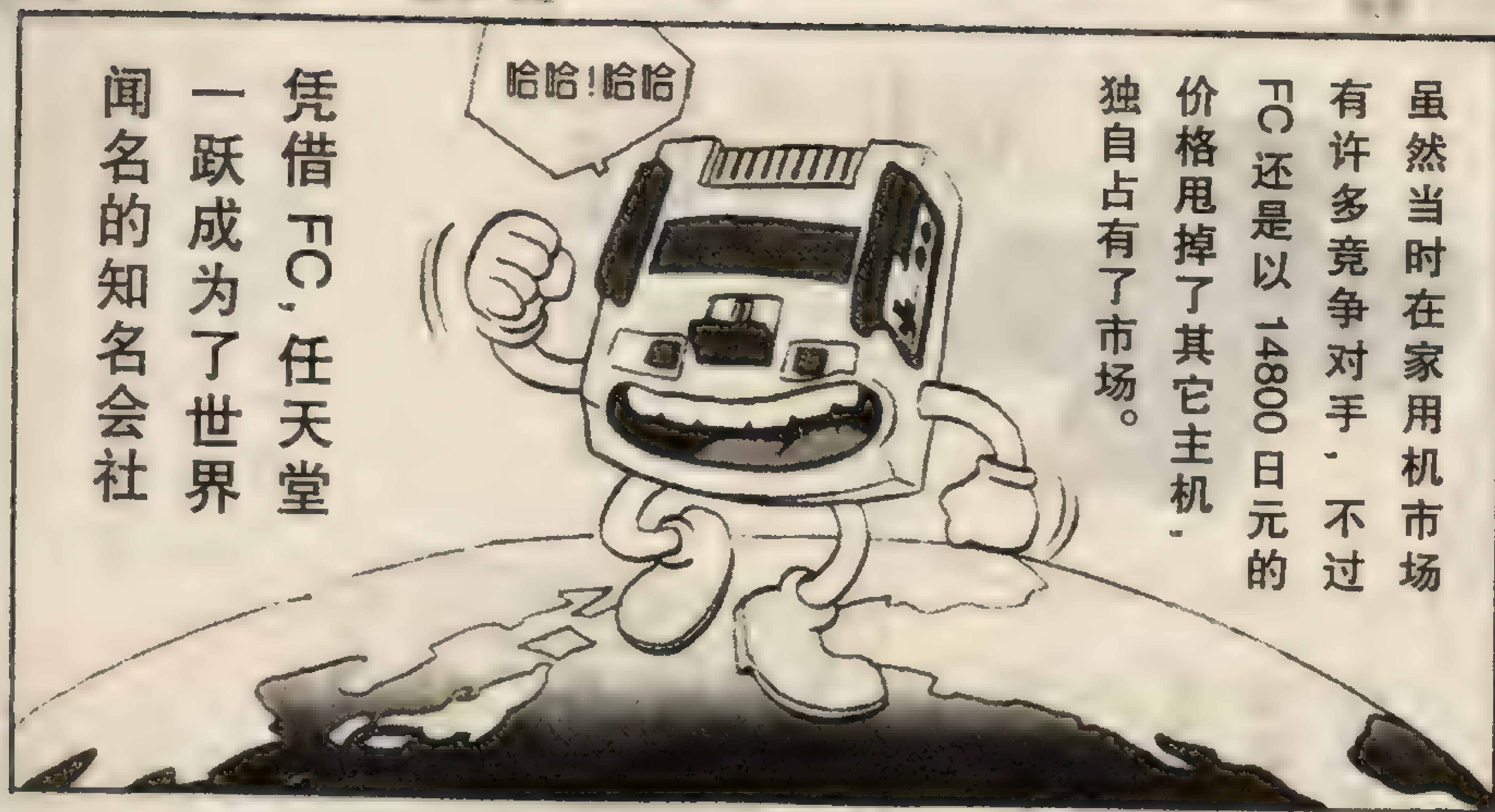
由于当时正是市场对液晶需求量下降的时期，所以夏普急切地参与了这个计划，并很快地采取了具体行动……




就这样，经过一番周折，GAME & WATCH再次成为轰动行的产品。
在这里希望大家注意横井军平的另一杰作。
注意，已经出现了十字键!!!


CONTROLLER
就是这个！几乎所有游戏机至今还在使用的『十字键』！它是使按键操作平面化的划时代发明！

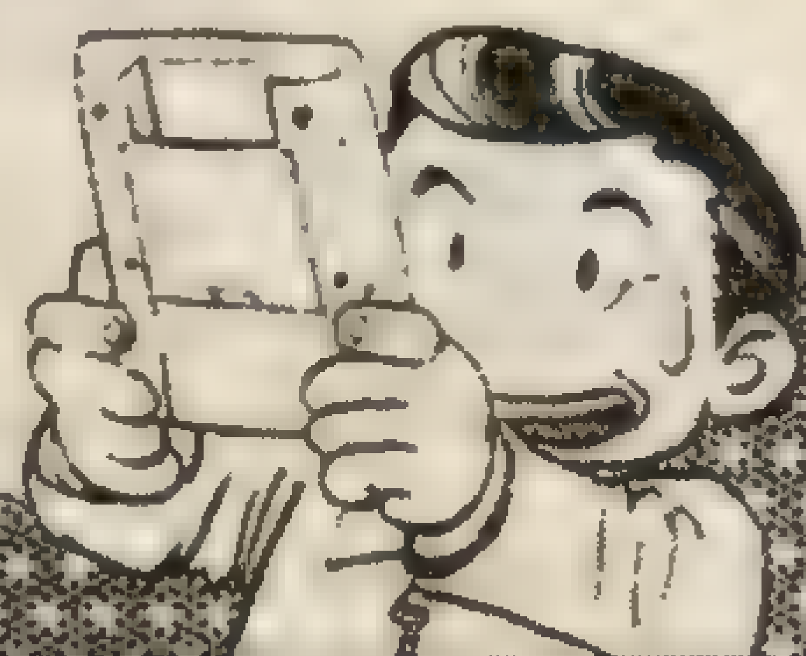

很自然，『十字键』也被采用到了1983年发售的『FAMICOM』上
ババァーン
FAMILY COMPUTER


虽然当时在家用机市场有许多竞争对手，不过FC还是以14800日元的价格甩掉了其它主机，独自占有了市场。
哈哈!哈哈
凭借FC，任天堂一跃成为了世界闻名的知名会社


而后，在1989年GB也开始发售了!!
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A
ドババァァン

GAME BOY同样凝聚着开发者们难以想象的辛勤努力……

完……完成了!!



那么让我们先试着把它从高处扔下去吧!!

去吧

咦……

啊!!!

Nintendo

嗖——

啪

……摔坏了!

摔坏了……（想哭）

那么，重新做吧!

不合格

什么!!

虽然听起来好象是在开玩笑，但这却是事实

对于在『户外使用』这一设计理念，是否结实确实是太重要了



玩家千万不要模仿!!!!

但是，接着又发生了这样的事情……

太棒了!终于完成了，这次再也摔不坏了…



嗯？画面怎么看不太清楚……

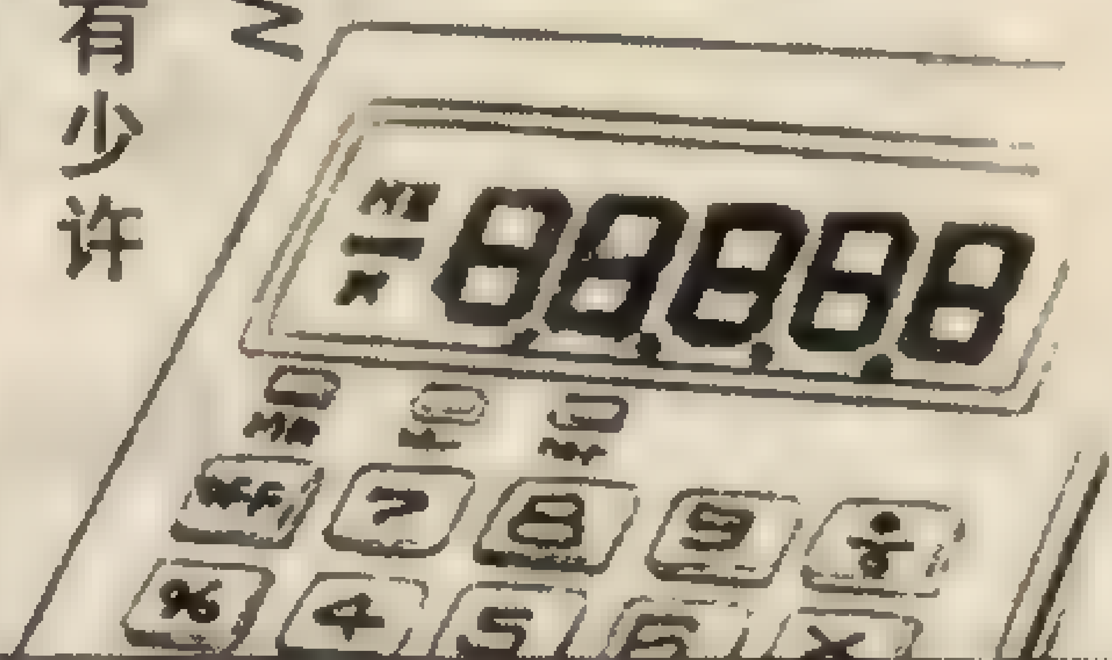
嗯？！！



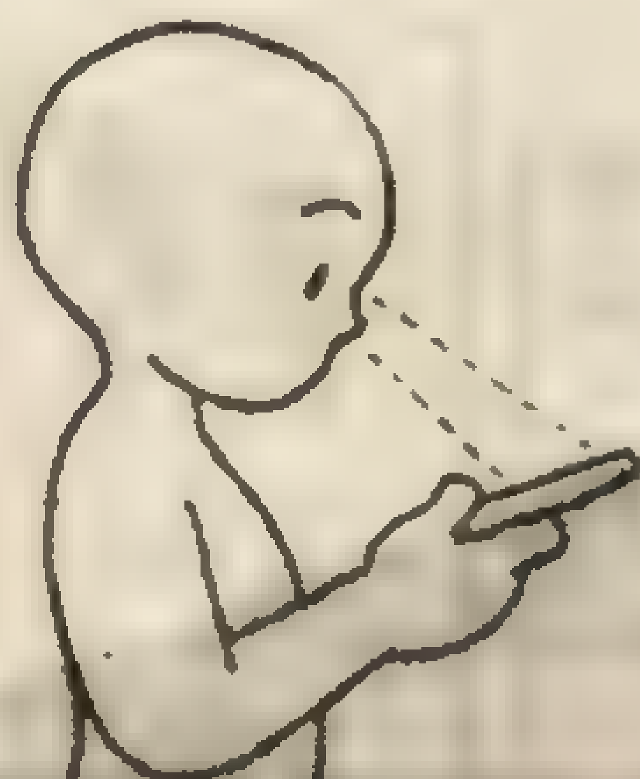
GB 试作型采用的是与 G & W 相同的 NT 液晶，但是……

当时的液晶产品只能在很小的角度中才能看清楚。

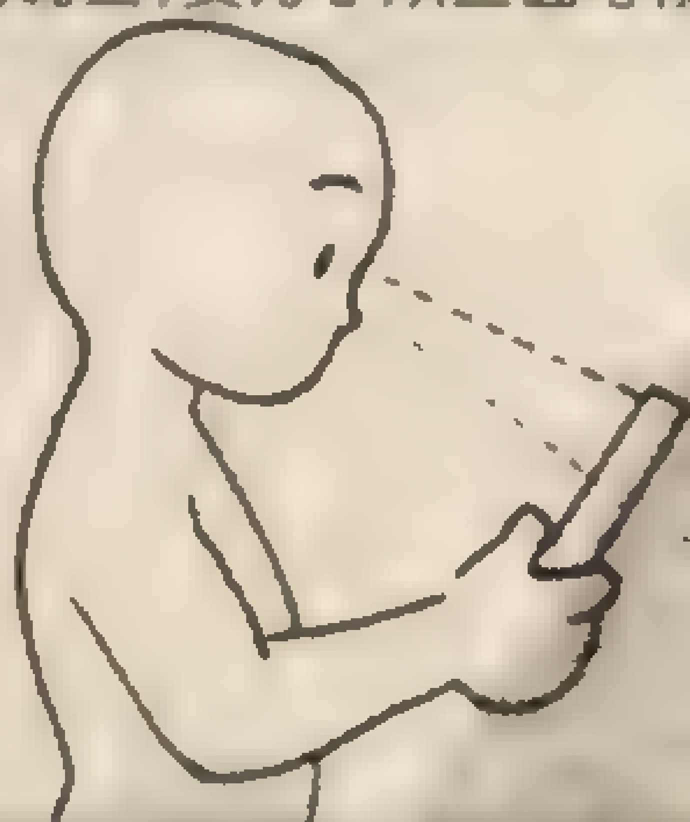
对于 GB 与 G & W 来说，只要角度有少许偏差，画面就会变得不易辨认。



简单来说就是这样



●G & W 只有在这种角度才能够看清楚



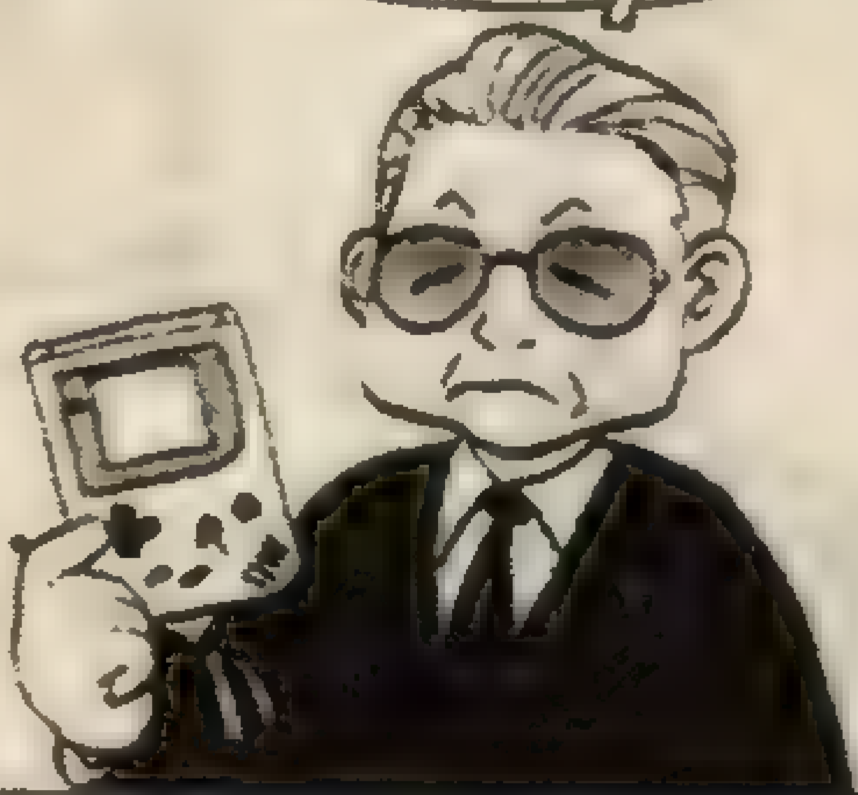
●在 GB 上这种液晶屏幕的作用角度得到调整，变为了从正面才能看得清楚

这个问题由于后来使用了新型的 SNT 液晶屏幕才得到了解决。

这次算是真正地完成了

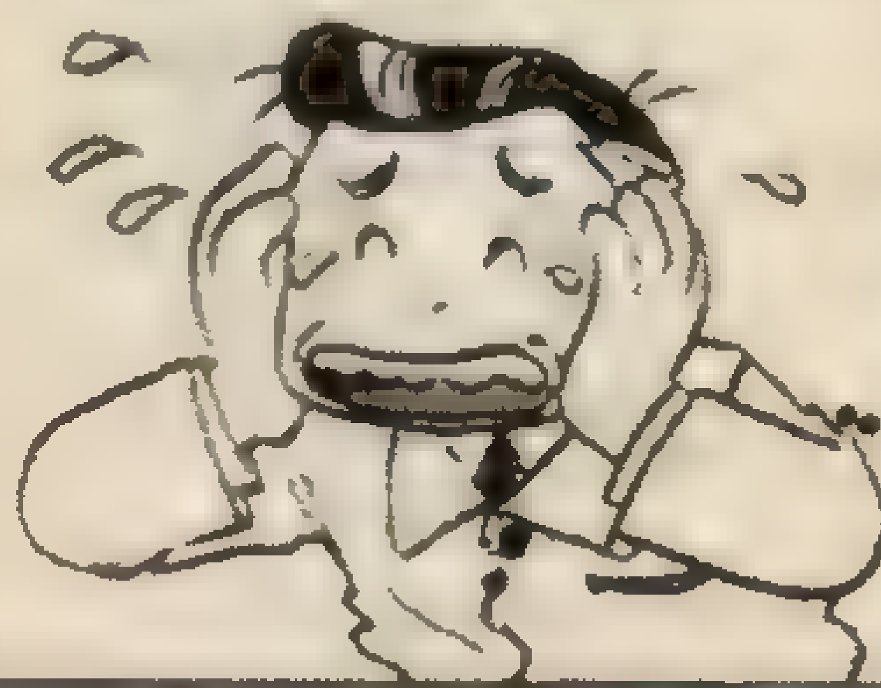


因为这是准备在世界范围内推广的产品，所以请按照不违反国家电波法的标准重新设计！



啊!! 又来了

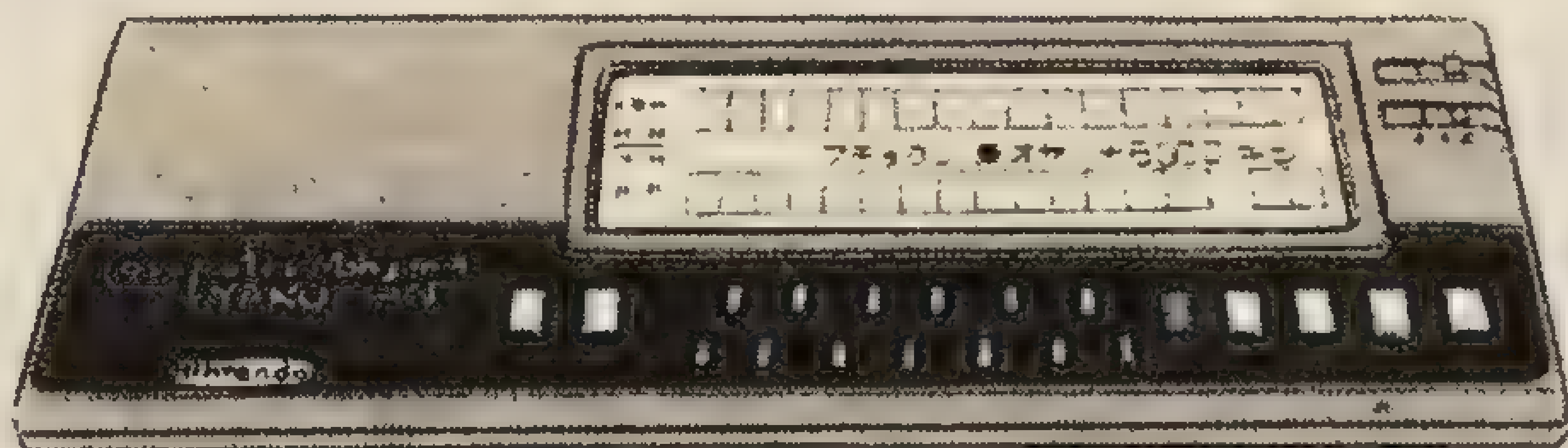
经过反复的修改才令 GB 成为了全球销量达到 5000 万的硬件。







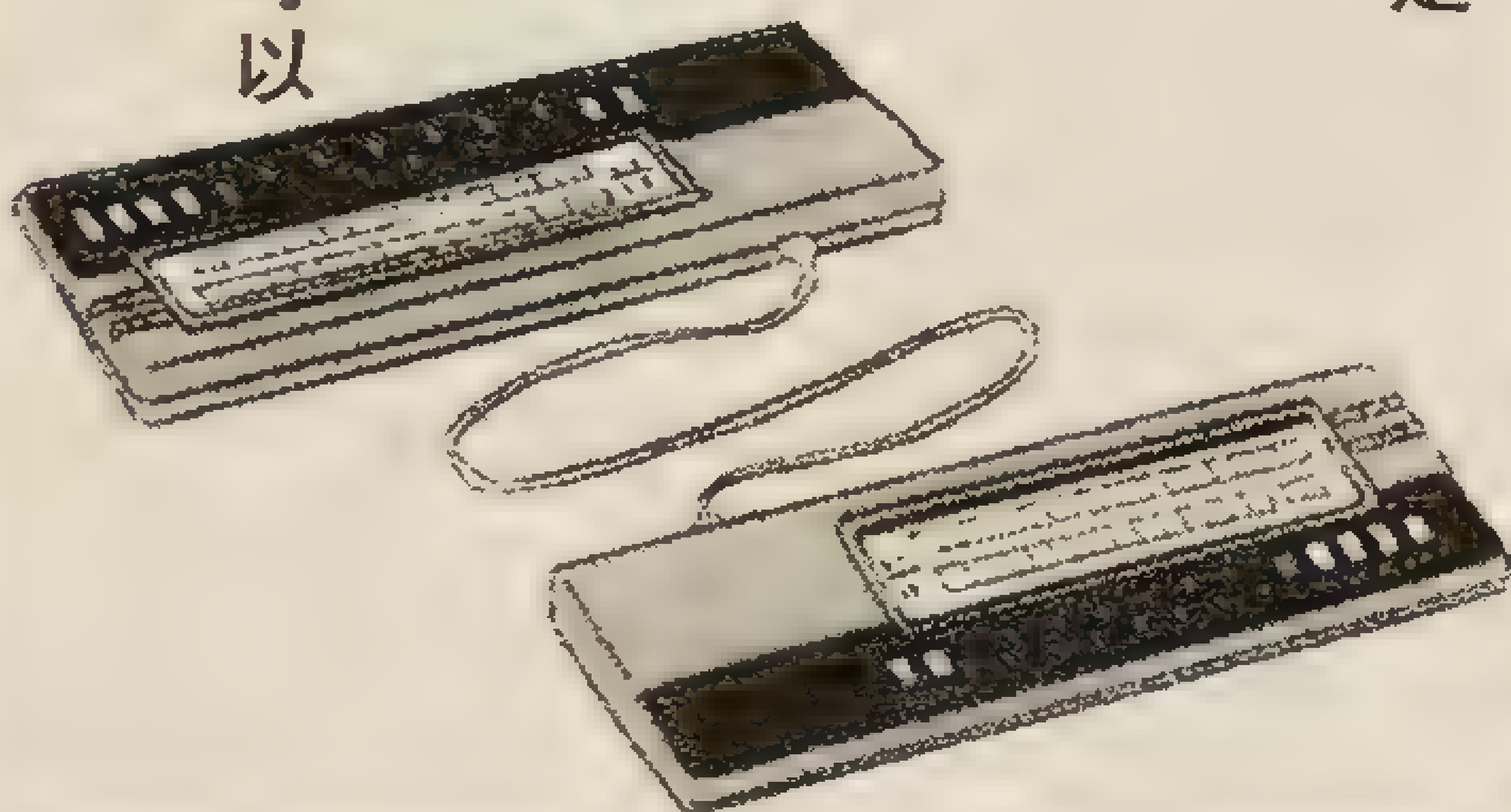
实际上，在GB投放市场的6年前，在某种商品上就已经出现了通信机能。



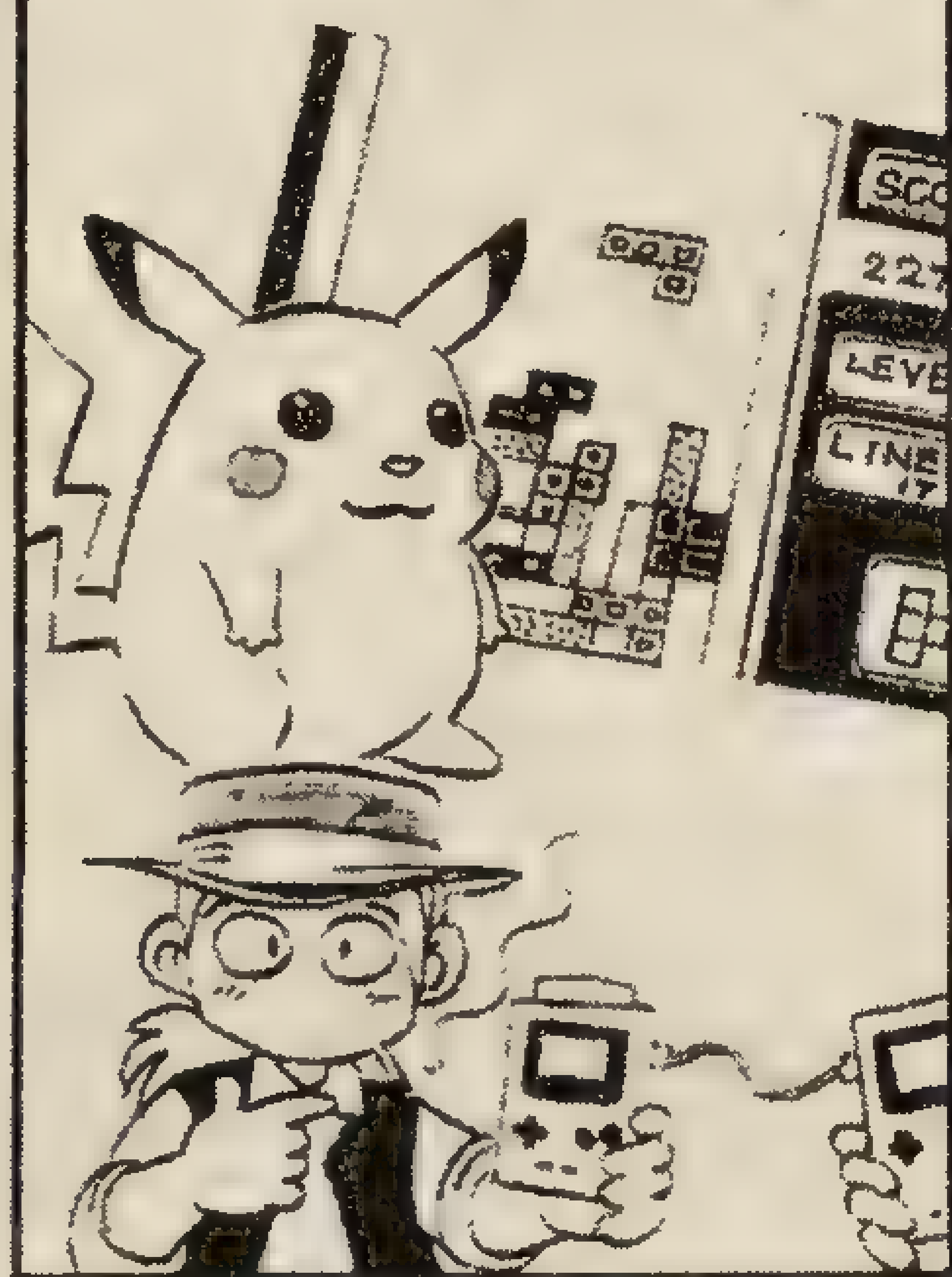
1988年（昭和57年）的“电脑麻将”

『电脑麻将』同样是横井军平的作品

只要有对战线就可以与其他人对战了。






但这一机能在GB的『对战方块』和『口袋妖怪』中成为了巨大的亮点……


当事后询问横井军平为什么要在GB上增加通信机能时……
嗯……可能是因为觉得有趣吧!
ずでっ


这就是此人最了不起的地方!!
是是吗


正是如此，横井军平的创意总是能够令游戏的制作空间变得更加宽广。
这样的构想正是使日后硬件获得成功的重要原因。
在手柄上加麦克大概不是横井的主意吧。
噗通噗通

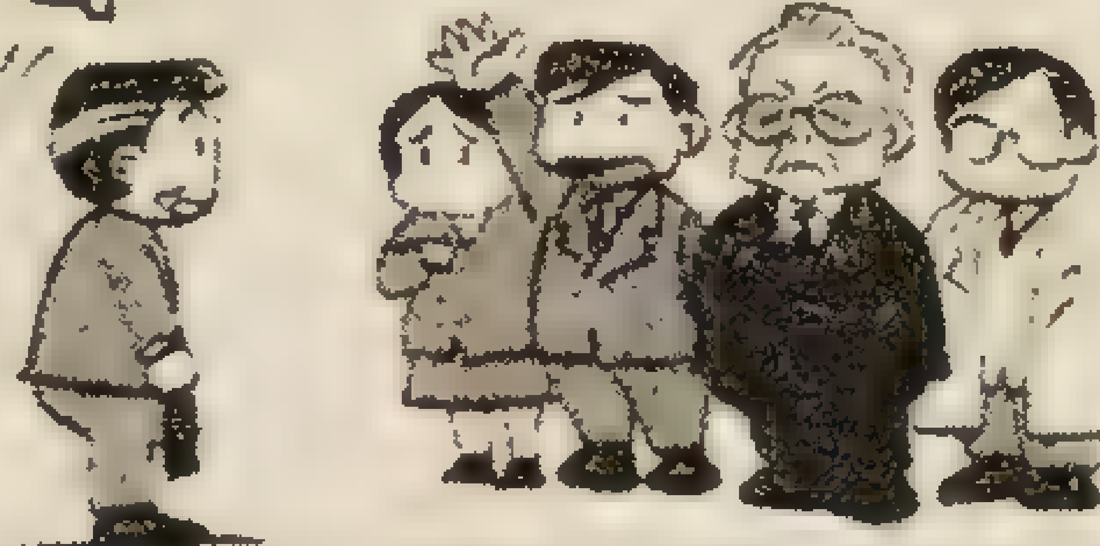

看起来一帆风顺的横井军平在此出现了危机……
叭嗒叭嗒
大叔,再走就危险了

这就是VB



这是世界上最早的3D多边形游戏机，但是它在『PL法』和『泡沫经济』的冲击下全线崩溃。因此，VB成为了任天堂的巨大败笔！

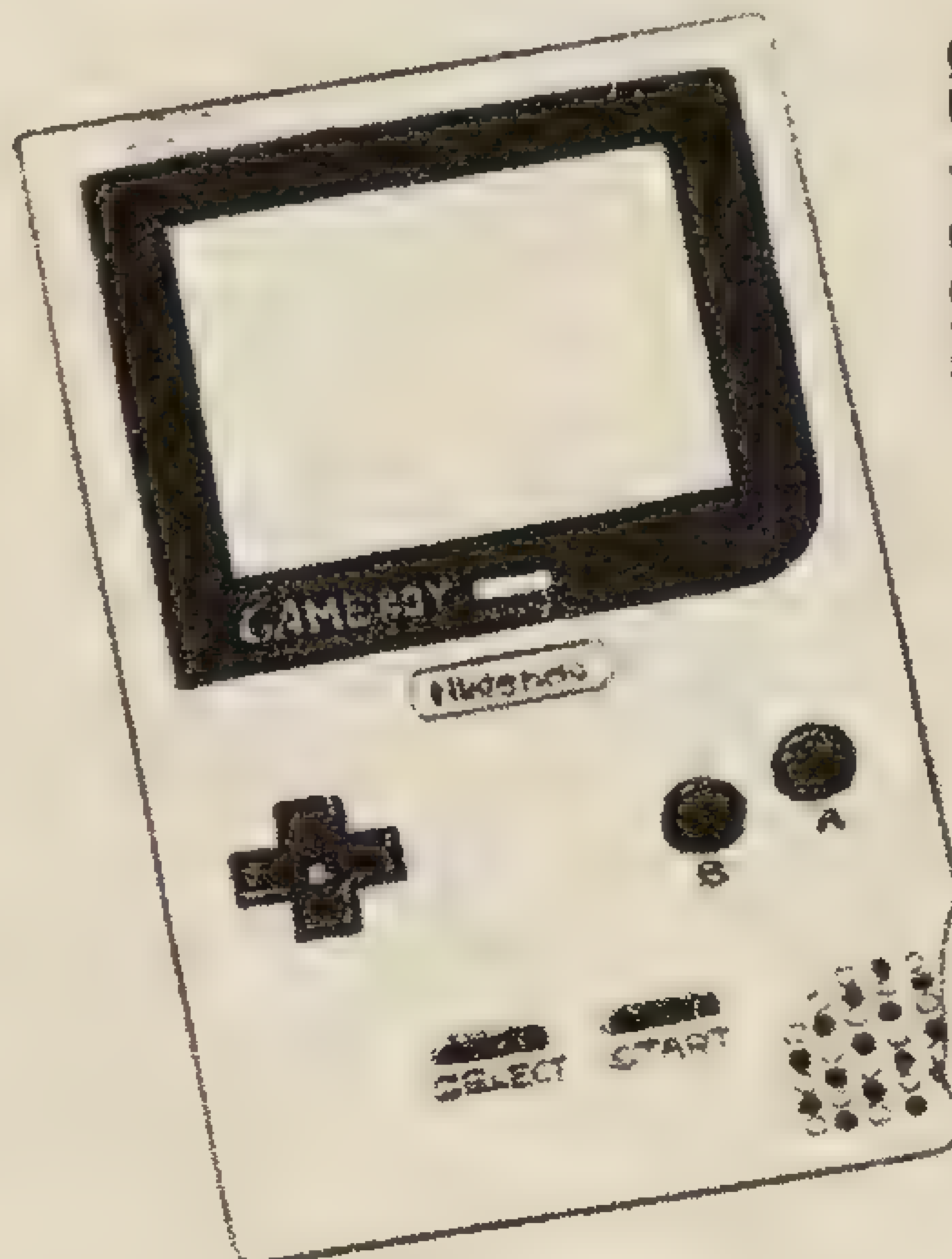
本来想通过VB从任天堂圆满引退的……



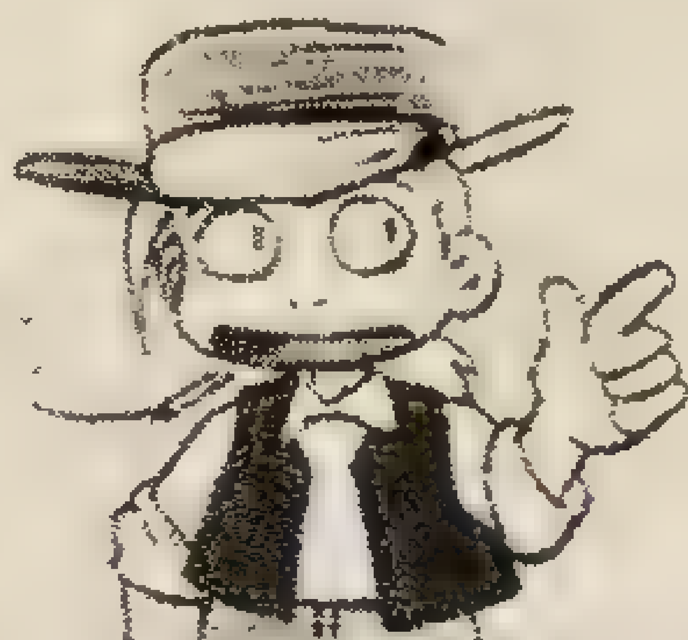
但VB却使他栽了一个大跟头！



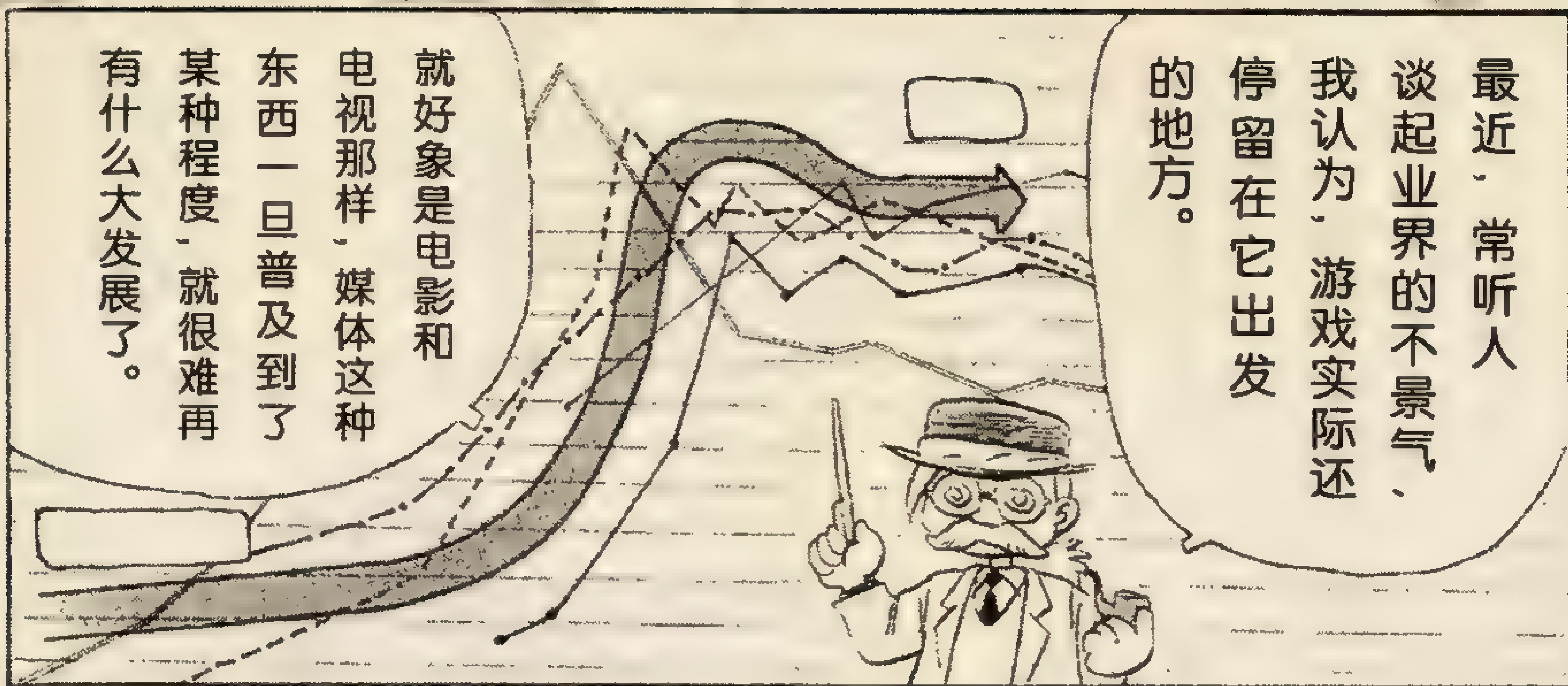
由于这件事，横井军平不得不推迟了离开任天堂计划，转而开发除了比GB更小型化的GB POCKET。

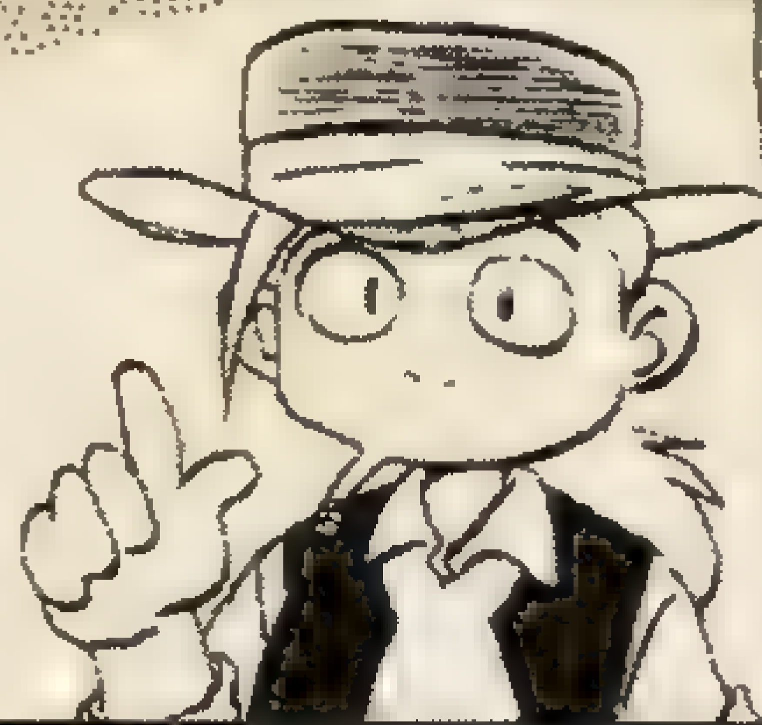


GB本来就在尺寸上留有余地吗!因此再把它小型化也并没有什么难处了。





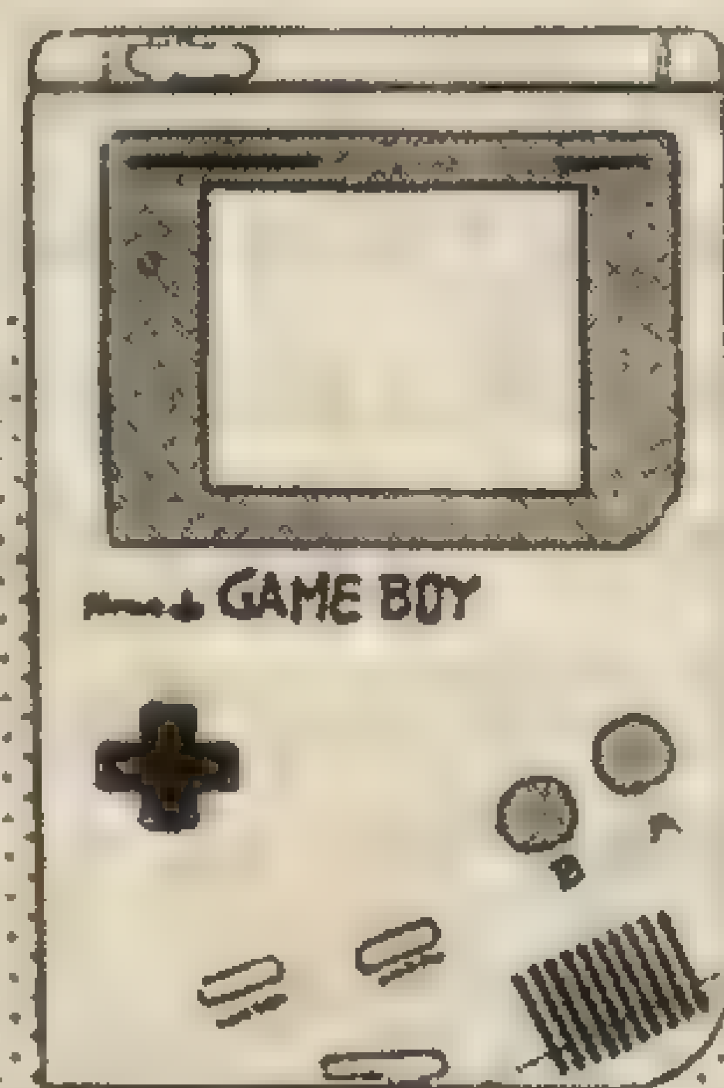

最近，常听人谈起业界的不景气，我认为，游戏实际还停留在它出发的地方。
就好象是电影和电视那样，媒体这种东西一旦普及到了某种程度，就很难再有什么大发展了。


游戏业界想再度辉煌，就必须出现那些从根本上全新的东西。
横井军平在开发表VB之前，就表示出了对游戏现状的危机感。


从某种角度讲，CPU的竞争和画质的竞争不过是一种逃避没有好构思的方法罢了——
如果继续这样发展下去的话，游戏势必会变为昂贵而复杂的、只有少数人才能体会的东西……
现在确实到了反思游戏本质的时候了……


也就是说，游戏必须单纯而廉价，无论谁都能很快投入的东西。
我也同意这种说法，横井军平先生一直是在通过自己的游戏向玩家们传达着这一点。





为什么这么说呢？因为在画面、音效激烈竞争的今天，GB一直毫不逊色的得到玩家们的广泛支持……
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY
横井军平先生，谢谢你为我们带来了这么多有趣的东西！

绝对GB读本 索引目录

GB 游戏完全检阅'89－'98

●游戏名称·游戏名称·游戏名称·游戏名称	页码



责　编：占柱

绝对GAME BOY读本

《电子游戏软件》杂志社编

出版发行：内蒙古文化出版社
（海拉尔市河东新春路）
印刷装订：北京新华印刷厂
开本：140×203毫米　大1/32
印张：10.5　字数：198千
1999年6月第一版　1999年6月第一次印刷

ISBN7-80506-759-7/G · 106　定价：18.00元





ISBN7-80506-759-7

G · 106 定价：18.00元


ISBN 7-80506-759-7
9 787805 067599 >



ISBN7-80506-759-7
G · 106 定价：18.00元

绝对 GAME BOY 读本

内蒙古文化出版社

绝对 GAME BOY读本

